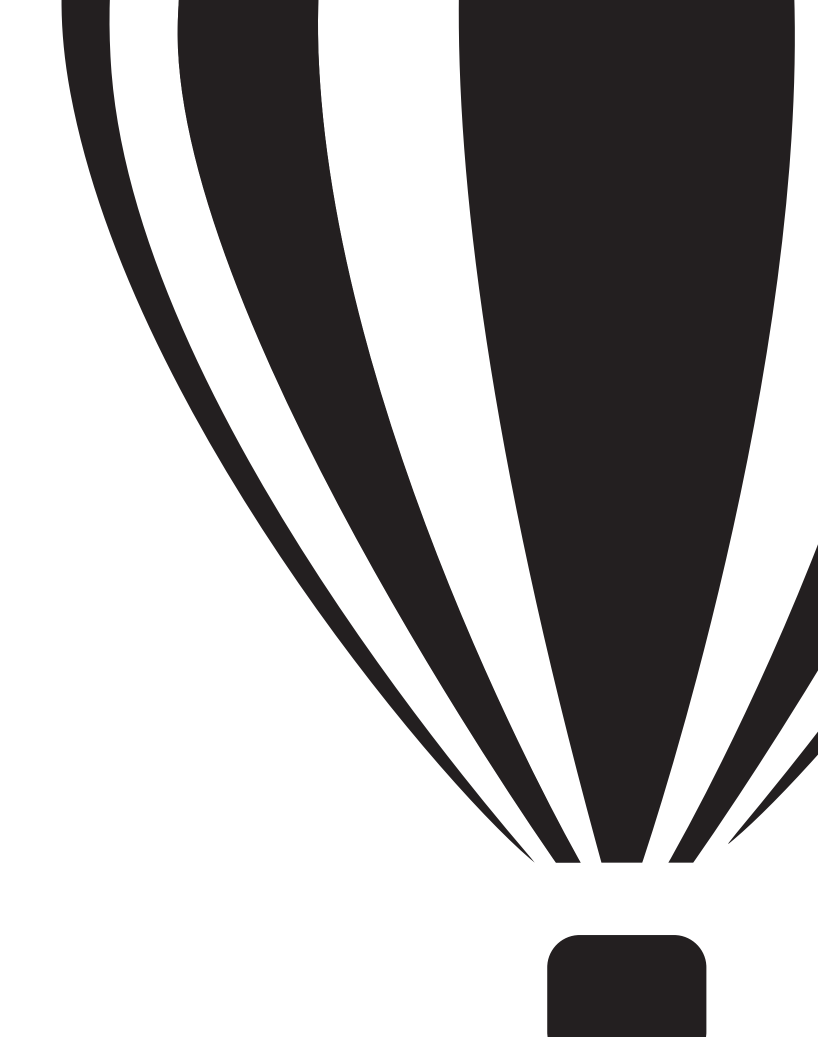
COREL®



# CorelDRAW® GRAPHICS SUITE X4

## MANUAL DO UTILIZADOR

## Conteúdo do livro

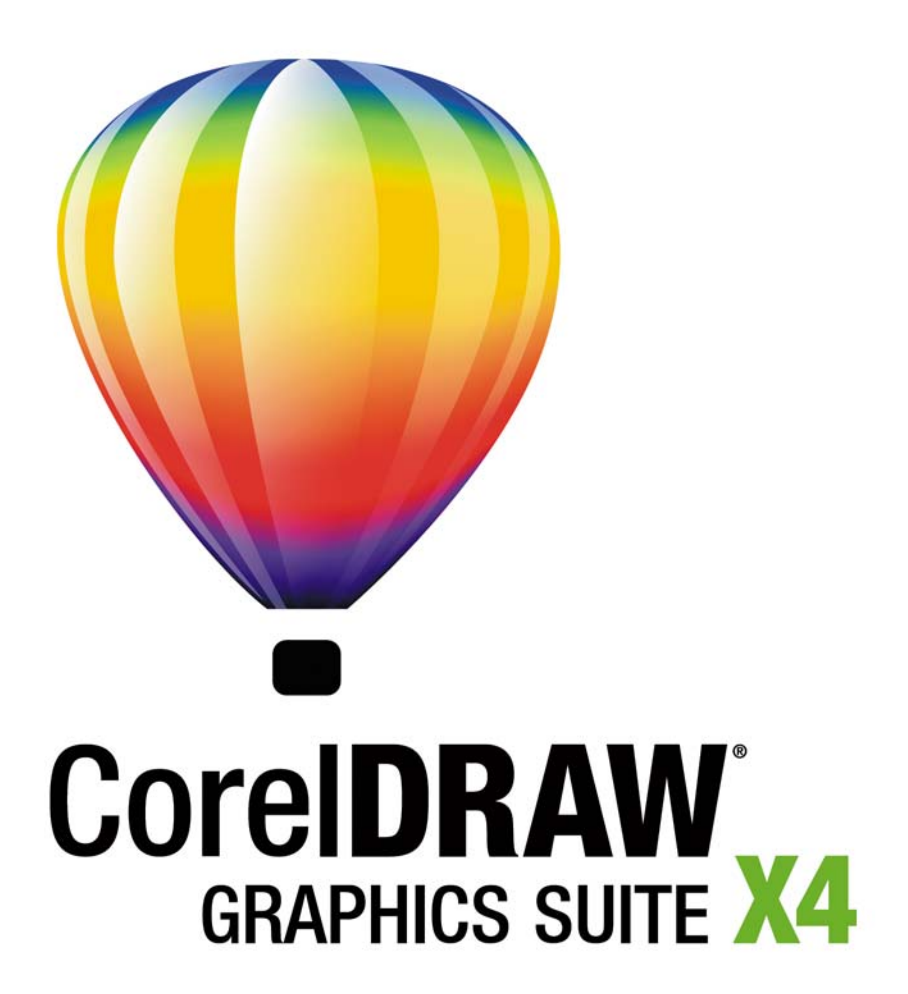
# Tabela de conteúdo

## Seção I: Bem-vindo ao Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4



## Seção II: CorelDRAW

## Seção III: Corel PHOTO-PAINT



CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE X4



# Bem-vindo

O CorelDRAW® X4 oferece um poderoso software para design gráfico, layout de página e edição de fotos.

Nesta seção, você aprenderá a:

- Aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4
- o que há de novo na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4
- instalar os aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW
- alterar idiomas
- registrar produtos Corel
- atualizar produtos Corel
- Corel® Support Services™
- trabalhar com instalações em rede
- sobre a Corel Corporation

## Aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4

Esta seção descreve os aplicativos mais importantes incluídos no Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4.

### CorelDRAW

O CorelDRAW é um aplicativo intuitivo de design gráfico criado para atender à demanda dos profissionais do setor gráfico da atualidade. Quer você trabalhe com propaganda, impressão, publicação, sinalização, xilografia ou manufatura, o CorelDRAW oferece as ferramentas necessárias para criar ilustrações vetoriais precisas e criativas, além de layouts de página e designs gráficos com aparência profissional.

### Corel PHOTO-PAINT

O Corel PHOTO-PAINT® é um aplicativo de edição de imagens que permite retocar e aprimorar fotos. Quer você esteja corrigindo olhos vermelhos, cores ou problemas de exposição, recortando áreas da imagem ou criando e preparando imagens para impressão e para a Web, o Corel PHOTO-PAINT oferece ferramentas poderosas, rápidas e fáceis de usar.

## O que há de novo no Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

Esta seção trata dos novos recursos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.

### O que há de novo no CorelDRAW

As ferramentas aperfeiçoadas de layout, melhorias para texto, novos recursos de design, nova interface de usuário e fluxo de trabalho aperfeiçoado podem aumentar sua produtividade e oferecer uma experiência de trabalho mais agradável.

#### Camadas independentes

Agora é possível controlar e editar camadas de maneira independente para cada página do documento. Linhas-guia locais independentes podem ser adicionadas a páginas individuais e linhas-guia principais podem ser adicionadas ao documento inteiro.

#### Tabelas

Um novo recurso interativo de tabela permite criar e importar tabelas para fornecer um layout estruturado para texto e gráficos em desenhos. É possível alinhar, redimensionar ou editar tabelas e células facilmente para adaptá-las às criações.

#### Visualização de texto em tempo real

O recurso de Visualização de texto em tempo real permite interagir diretamente com o texto apresentado na tela, experimentar diferentes configurações e avaliar os resultados antes de aplicar alterações.

#### Fácil identificação de fontes

É possível identificar uma fonte na arte final do cliente rapidamente capturando uma amostra e enviando-a para a página do WhatTheFont.™ do MyFonts® (disponível apenas em inglês). **http://www.myfonts.com/WhatTheFont**.

## Espelhar texto de parágrafo

Agora você pode espelhar um texto de parágrafo horizontal ou verticalmente, ou nas duas direções, de maneira interativa, ao preparar seu texto para saída.

## Melhor suporte para aspas

As aspas são personalizadas para idiomas específicos. É possível editar os estilos de aspas e escolher quais estilos são inseridos automaticamente quando você digita em idiomas diferentes.

## Suporte a arquivo de câmera no formato RAW

É possível exibir informações sobre propriedades de arquivos e configurações de câmera, ajustar a cor e tom e melhorar a qualidade da imagem durante a importação de arquivos RAW diretamente da câmera digital. Os controles interativos permitem visualizar as alterações rapidamente.

## Compatibilidade aperfeiçoada

Entre os formatos de arquivo que agora têm suporte encontram-se Adobe® Illustrator® CS3 (AI); Photoshop® CS3 (PSD); Acrobat® 8 (PDF); AutoCAD® (DXF™ and DWG™ ); Microsoft® Word 2007 (DOC ou RTF, só importação); Microsoft® Publisher 2002, 2003, and 2007 (PUB, só importação); Adobe® Portable Document Format (PDF 1.7 e PDF/A, inclusive comentários PDF); e Corel® Painter™ X.

## Modelos e recurso de pesquisa para modelos

Há novos modelos disponíveis para ajudar você a dar os primeiros passos com seus projetos de design. Ao iniciar um novo projeto, você consegue encontrar facilmente o modelo correto em seu computador. Você pode procurar, visualizar ou pesquisar modelos por nome, categoria, palavras-chave ou anotações. Você também pode visualizar informações úteis sobre o modelo, como categoria e estilo.

## Extras

O disco da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4 põe 4.000 novas imagens de clipart na palma da sua mão. Esses gráficos vetoriais de alta qualidade no formato CorelDRAW podem ser facilmente pesquisados e adaptados para uso em suas criações.

### Novas fontes

Uma seleção ampliada de novas fontes inclui fontes de gravação de linha única e fontes OpenType® compatíveis com várias plataformas que oferecem assistência estendida para idiomas em layouts de latim, grego e cirílico.

### Funcionalidade aperfeiçoada de pesquisa

Você pode usar palavras-chave, anotações, tipo de arquivo, data ou texto quando pesquisar arquivos do CorelDRAW X4 no Windows® Explorer. É possível adicionar ou editar propriedades de arquivos dentro do aplicativo ou do Windows Explorer, da Pesquisa do Windows, do Windows Desktop Search ou da Pesquisa do Windows Vista®.

### Interface de usuário atualizada e miniaturas aperfeiçoadas

Ícones, menus e controles com novo design dentro do aplicativo criam uma aparência moderna e oferecem um ambiente de trabalho mais intuitivo. Novas miniaturas de alta qualidade permitem visualizar documentos do CorelDRAW quando você procura e organiza seus arquivos.

### Melhorias do Corel PowerTRACE

O rastreio da linha central com o Corel® PowerTRACE™ produz curvas ou pinceladas mais precisas para rastreio de ilustrações técnicas, desenhos de linhas ou assinaturas. O controle melhorado de suavização, cor e canto ajuda a otimizar os resultados de rastreio. Além disso, é possível controlar as cores de resultados de rastreio com mais facilidade por meio da edição, mesclagem ou exclusão de cores.

### Ferramentas de colaboração e revisão

O CorelDRAW® ConceptShare™ é uma ferramenta de colaboração valiosa que permite compartilhar criações e idéias e receber comentários de clientes em tempo real em um ambiente baseado na Web. É possível criar várias áreas de trabalho, transferir criações e convidar outras pessoas para postar comentários.

### Funcionalidade aperfeiçoada de impressão mesclada

Agora é mais fácil criar convites, etiquetas e outros projetos que aplicam texto personalizado ao mesmo design. A funcionalidade aperfeiçoada de impressão mesclada oferece maior controle e torna mais fácil criar e editar dados mesclados.

### Recurso de pesquisa ao salvar e abrir arquivos

Você pode organizar seus projetos com mais facilidade adicionando palavras-chave ou anotações ao salvar seus arquivos. Ao abrir e salvar arquivos, os usuários do Windows Vista podem pesquisar por autor, assunto, tipo de arquivo, data, palavras-chave e outras propriedades do arquivo.

### Gerenciamento de cores aperfeiçoado

Foi adicionado suporte para o CMM (Color Management Module) da Adobe. Também é possível usar o CMM do Sistema de Cores do Windows no sistema operacional Windows Vista.

### Atualizações automáticas de produto

Agora você pode receber mensagens e informações sobre novos conteúdos, service packs e atualizações de produtos e acessar um site de registro de produto a partir do aplicativo, de maneira conveniente.

## O que há de novo no Corel PHOTO-PAINT

A edição de imagens foi aperfeiçoada com correções de curva de tom mais flexíveis, um recurso rápido de endireitamento de imagem, novos efeitos de lente, adição de comentários de histograma e a capacidade para abrir e editar arquivos de câmera RAW. Além disso, o fluxo de trabalho mais eficiente, o nova interface do usuário e a compatibilidade aperfeiçoada de arquivos podem ajudar você a concluir suas tarefas de design gráfico com mais rapidez.

### Suporte a arquivo de câmera no formato RAW

É possível exibir informações sobre propriedades de arquivos e configurações de câmera, ajustar a cor e tom e melhorar a qualidade da imagem durante a importação de arquivos RAW da câmera digital. Os controles interativos permitem visualizar as alterações rapidamente.

### Comentários do histograma adicionados

Agora, mais recursos e efeitos oferecem comentários de histograma em tempo real, de forma que você pode editar imagens de maneira mais eficiente. Você pode visualizar ajustes de imagem e comparar resultados quando ajusta o tom da imagem no Lab de ajuste de imagem e na caixa de diálogo Curva de tom, ou ao processar arquivos de câmera RAW.

### Manipulação aperfeiçoada da curva de tom

As configurações interativas e a nova interface do usuário permitem ajustar o tom da imagem com maior flexibilidade e controle. Você pode realizar correções de tom precisas facilmente por meio da seleção, adição ou exclusão de nós ao longo da curva de tom.

### Endireitamento personalizado da imagem

Imagens que foram digitalizadas ou fotografadas a partir de um determinado ângulo podem ser endireitadas de maneira fácil e rápida. Os controles interativos permitem corrigir a orientação da imagem e visualizar os resultados.

### Novos efeitos de lente

Com os novos efeitos de lente é possível converter cores individuais em preto-e-branco, misturar canais de cores para obter efeitos criativos, mapear cores gradientes ou aplicar um filtro fotográfico à sua imagem.

### Compatibilidade aperfeiçoada

Você pode abrir ou salvar arquivos no formato Photoshop CS3, garantindo um fluxo de trabalho contínuo de edição de imagens. Você também pode abrir arquivos Corel Painter X ou salvar arquivos nos formatos PDF 1.7 ou PDF/A.

### Funcionalidade aperfeiçoada de pesquisa

Agora você pode usar palavras-chave, anotações, autor, assunto, data ou tipo de arquivo ao exibir, organizar ou pesquisar arquivos a partir do Windows Explorer. É possível adicionar ou editar propriedades de arquivos dentro do aplicativo ou a partir do Windows Explorer, Windows Desktop Search ou Pesquisa do Windows Vista.

### Interface de usuário atualizada e miniaturas aperfeiçoadas

Ícones, menus e controles com novo design dentro do aplicativo criam uma aparência moderna e oferecem um ambiente de trabalho mais intuitivo. Novas miniaturas de alta qualidade permitem visualizar documentos do Corel PHOTO-PAINT quando você procura e organiza seus arquivos.

### Extras

O disco da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4 contém uma seleção de fotos de alta qualidade sobre vários assuntos e temas para tornar mais inspirados os seus projetos. As imagens de alta resolução podem ser facilmente pesquisadas e são adequadas para impressão de alta qualidade.

### Ferramentas de colaboração e revisão

O CorelDRAW ConceptShare é uma ferramenta de colaboração valiosa que permite compartilhar criações e idéias e receber comentários de clientes em tempo real em um ambiente baseado na Web. É possível criar várias áreas de trabalho, transferir criações e convidar outras pessoas para postar comentários.

### Recurso de pesquisa ao salvar e abrir arquivos

Você pode organizar seus projetos com mais facilidade adicionando palavras-chave ou anotações ao salvar seus arquivos. Ao abrir e salvar arquivos, os usuários do Windows Vista podem pesquisar por autor, assunto, tipo de arquivo, data, palavras-chave e outras propriedades do arquivo.

### Atualizações automáticas de produto

Agora você pode receber mensagens e informações sobre novos conteúdos e atualizações de produtos e acessar um site de registro de produto a partir do aplicativo, de maneira conveniente.

### Gerenciamento de cores aperfeiçoado

Foi adicionado suporte para o CMM (Color Management Module) da Adobe. Também é possível usar o CMM do Sistema de Cores do Windows no sistema operacional Windows Vista.

## Para destacar o que era novo em versões anteriores do Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

- Clique em **Ajuda ▸ Destacar o que há de novo** e clique em um dos seguintes comandos:
  - **Desde a versão X3** — destaque de ferramentas e comandos de menu para recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão X4
  - **Desde a versão 12** — destaque de ferramentas e comandos de menu para recursos introduzidos ou aperfeiçoados nas versões X3 e X4
  - **Desde a versão 11** — destaque de ferramentas e comandos de menu para recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão 12 e posteriores
  - **Desde a versão 10** — destaque de ferramentas e comandos de menu para recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão 11 e posteriores
  - **Desde a versão 9** — destaque de ferramentas e comandos de menu para recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão 10 e posteriores

- **Sem destaque** — remove os destaques dos comandos de menu e das ferramentas na caixa de ferramentas

## Instalar aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

O assistente de instalação facilita a instalação dos componentes e aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. Você pode usar o assistente de instalação para instalar aplicativos rapidamente com as configurações padrão, ou pode personalizar a instalação selecionando diferentes opções.

Você também pode usar o assistente de instalação para:

- adicionar e excluir componentes na instalação atual
- reparar a instalação atual reinstalando todos os recursos do aplicativo
- desinstalar a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

### Para instalar aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

1 Feche todos os aplicativos, inclusive programas de detecção de vírus.

2 Insira o CD na unidade correspondente.

Se o assistente de instalação não for iniciado automaticamente, clique em **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e clique em **Executar**. Digite **D:\Setup\Setup**, onde **D** é a letra que corresponde à unidade de CD.

3 Leia o contrato de licença e ative a caixa de seleção **Aceito os termos do contrato de licença**.

4 Clique em **Avançar**.

5 Digite seu nome na caixa de texto **Nome do usuário**.

6 Digite o número de séria na caixa de texto **Número de série**.

O número de série não faz distinção entre maiúsculas e minúsculas, e os travessões são opcionais.

7 Clique em **Avançar**.

8 Siga as instruções do assistente de instalação para instalar o software.

### Para adicionar ou excluir componentes em uma instalação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

1 Feche todos os aplicativos.

2 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Painel de controle**.

3 Clique em **Adicionar ou remover programas** (Windows XP).

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **Desinstalar um programa**.

4 Na caixa de diálogo **Adicionar ou remover programas**, escolha **CorelDRAW Graphics Suite** na lista e clique em **Alterar/remover**.

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar programa**.

5 Siga as instruções.

### Para reparar uma instalação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

1 Feche todos os aplicativos.

2 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Painel de controle**.

3 Clique em **Adicionar ou remover programas**.

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **Desinstalar um programa**.

4 Na caixa de diálogo **Adicionar ou remover programas**, escolha **CorelDRAW Graphics Suite** na lista e clique em **Alterar/remover**.

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar programa**.

5 Siga as instruções.

### Para desinstalar Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

1 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Painel de controle**.

2 Clique em **Adicionar ou remover** programas.

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **Desinstalar um programa**.

3 Na caixa de diálogo **Adicionar ou remover programas**, escolha **CorelDRAW Graphics Suite** na lista e clique em **Alterar/remover**.

Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar programa**.

4 Siga as instruções do assistente de instalação.

## Alterar idiomas

Se um aplicativo estiver instalado em mais de um idioma, você poderá, a qualquer momento, alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda.

Se você não instalou um idioma específico para as ferramentas de edição de texto na instalação inicial do produto, pode fazer isso agora.

### Para alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias, clique em **Global**.
3 Escolha um idioma na caixa de listagem **Selecione o idioma da interface do usuário**.
4 Reinicie o aplicativo.

### Para adicionar um idioma para as ferramentas de edição de texto

1 Feche os programas abertos.
2 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Painel de controle**.
3 Clique no ícone **Adicionar ou remover programas**.

   Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **Desinstalar um programa**.

4 Selecione **CorelDRAW Graphics Suite** na lista **Programas atualmente instalados**.

   Se o seu sistema operacional é o Windows Vista, clique em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar programa**.

5 Clique em **Alterar/remover**.
6 Na guia de recursos, clique em **Ferramentas de edição de texto** e ative a caixa de seleção próxima ao idioma que você deseja instalar.
7 Siga as instruções do assistente de instalação.

## Registrar produtos Corel

O registro de produtos Corel é muito importante. O registro oferece acesso rápido às mais recentes atualizações de produtos, informações valiosas sobre lançamentos de produtos, além de downloads gratuitos, artigos, dicas e truques, e ofertas especiais.

Para registrar-se, utilize um dos seguintes métodos:

- **on-line** — você pode abrir o registro on-line ao instalar o aplicativo gráfico da Corel, se estiver conectado à Internet. Você também pode fazer o registro on-line posteriormente clicando em **Ajuda** ▸ **Registro**. Se não for detectada uma conexão com a Internet, uma caixa de diálogo exibirá uma lista de opções.
- **por telefone** — você telefona para o Atendimento ao Cliente da Corel mais próximo.

## Atualizar produtos Corel

Você pode optar por fazer o download de service packs e atualizações de produto durante a instalação do produto. Também é possível receber service packs e atualizações de produtos clicando em **Ajuda** ▸ **Atualizações**.

## Serviços de Suporte Corel

Os Serviços Suporte Corel fornecem informações rápidas e precisas sobre os recursos, especificações, preços, disponibilidade, serviços e suporte técnico dos produtos. Para obter as informações mais recentes sobre serviços de suporte disponíveis para o seu produto Corel, visite **www.corel.com.br**.

## Trabalhar com instalações em rede

Se adquiriu várias licenças do Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW, você tem a opção de implantar os aplicativos na rede de sua organização. O Guia de implantação da *Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4* pode fornecer mais informações sobre instalações em rede. Para adquirir um exemplar do *Guia de implantação da* do Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW, entre em contato com os Serviços de Assistência Corel.

## Sobre a Corel Corporation

A Corel é líder no desenvolvimento de softwares para gráficos, produtividade e mídia digital, e conta com mais de 100 milhões de usuários em todo o mundo. O portfolio de produtos da empresa abrange algumas das marcas de software mais populares e reconhecidas no mundo, inclusive a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW®,

Corel® Paint Shop Pro®, Corel® Painter™, Corel DESIGNER®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® e iGrafx®. Em 2006, a Corel adquiriu a InterVideo, fabricante do WinDVD® e a Ulead, empresa líder no desenvolvimento de software para criação de DVD, vídeo e imagem. Desenvolvido para ajudar as pessoas a se tornarem mais produtivas e expressarem seu potencial criativo, os produtos de software completos da Corel estabelecem um padrão mais elevado de valor no que diz respeito à facilidade de aprendizado e de uso. A resposta do setor vem na forma de centenas de prêmios reconhecendo a liderança da Corel na inovação, design e valor de produtos de software. Os produtos da Corel são comercializados em mais de 75 países por meio de uma sólida rede internacional de representantes, revendedores, fabricantes de equipamentos originais, fornecedores on-line e sites globais da Corel na Web. Sediada em Ottawa, Canadá, a empresa tem grandes escritórios nos Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha, China e Japão. As ações da Corel são negociadas na NASDAQ sob a sigla CREL e na TSX sob a sigla CRE.



# Recursos de aprendizagem

Você pode aprender a utilizar a Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4 de várias maneiras: lendo o guia do usuário; acessando a Ajuda, as Dicas e as dicas de ferramentas; lendo os tutoriais do projeto e explorando os recursos do site da Corel na Web (**www.corel.com.br**). No site, você pode acessar dicas, tutoriais adicionais e recursos de treinamento e integração. Pode também consultar o arquivo Leia-me (**readme.html**), instalado com o programa, para tomar conhecimento das mais recentes informações sobre o software.

Nesta seção, você aprenderá a:

- utilizar a Ajuda, o guia do usuário e as dicas de ferramentas
- utilizar as Dicas
- Tela de boas-vindas
- CorelTUTOR™
- Percepções dos especialistas
- vídeos de treinamento
- dicas e truques
- utilizar o guia de programação do VBA
- usar recursos baseados na Web
- usar recursos personalizados de treinamento e integração

## Utilizar a Ajuda, o guia do usuário e as dicas de ferramentas

Este guia do usuário fornece informações sobre recursos de produtos usados com freqüência. O guia do usuário está também disponível em formato PDF.

A Ajuda oferece informações detalhadas sobre os recursos do produto diretamente no programa.Você pode navegar por toda a lista de tópicos, verificar o índice ou pesquisar na Ajuda para localizar uma determinada palavra ou frase.  Na janela da Ajuda, você também pode acessar a Base de conhecimentos da Corel® no site da Corel na Web.

As dicas de ferramentas fornecem informações sobre os ícones e botões do programa. Para visualizar uma dica de ferramenta, posicione o ponteiro sobre um ícone, botão ou outro controle do aplicativo.

## Convenções da documentação

A tabela a seguir descreve importantes convenções utilizadas no guia do usuário e na Ajuda.

| Convenção | Descrição | Exemplos |
|---|---|---|
| **Menu ▸ Comando de menu** | Um item ou comando de menu no qual você precisa clicar em seqüência | Clique em **Arquivo ▸ Abrir**. |
| caixa de listagem | Uma lista de opções que se abre quando o usuário clica no botão de seta para baixo | Escolha um valor na caixa de listagem **Forçar campo** na barra de propriedades. |
| janela de encaixe | Uma janela que contém comandos e configurações relevantes a uma determinada ferramenta ou tarefa. | Clique duas vezes no nome do grupo na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. |
| **Enter** | Tecla **Enter** | Digite um valor na caixa **Espessura da borracha** na barra de propriedades e pressione **Enter**. |
| ✍ | Uma nota contém informações importantes sobre as etapas anteriores. Ela descreve as condições sob as quais o procedimento deve ser realizado. | Uma mistura composta não pode ser copiada ou clonada.<br><br>Se você clicar no botão **Margens iguais**, deve especificar valores nas caixas **Margens superior/esquerda**. |

| Convenção | Descrição | Exemplos |
|---|---|---|
|  | Uma dica contém sugestões para a execução das etapas anteriores. Ela pode apresentar alternativas às etapas, ou outros benefícios ou usos do procedimento. | Aparar um objeto pode reduzir o tamanho do arquivo de desenho.<br>Você também cria um hyperlink utilizando a barra de ferramentas **Internet**. |

## Para utilizar a Ajuda

1 Clique em **Ajuda ▸ Tópicos da Ajuda**.

2 Clique em uma das seguintes guias:

- **Conteúdo** — permite navegar pelos tópicos da Ajuda. Para abrir um tópico, clique no cabeçalho do tópico no painel esquerdo.
- **Índice** — permite usar o índice para localizar um tópico. Use a barra de rolagem para navegar pelas entradas ou digite uma palavra ou frase na caixa de pesquisa para localizar uma entrada de índice específica.
- **Pesquisar** — permite pesquisar uma palavra ou frase específica em todo o texto da Ajuda.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Exibir Ajuda relacionada ao contexto de uma caixa de diálogo | Clique no botão **Ajuda** na caixa de diálogo. |
| Imprimir um tópico específico da Ajuda | Abra um tópico da Ajuda, clique na página que deseja imprimir e clique em **Imprimir**, na parte superior da janela da Ajuda. |
| Acessar a Base de conhecimentos da Corel e outros recursos on-line | Clique em **Recursos**, na parte superior da janela da Ajuda, e em um link para um dos recursos descritos em “Utilizar recursos baseados na Web". |

## Para pesquisar na Ajuda

1 Clique em **Ajuda ▸ Tópicos da Ajuda**.

2 Clique na guia **Pesquisar** e digite uma palavra ou frase na caixa de pesquisa.

Por exemplo, se você estiver procurando informações sobre o modo de cor RGB, digite “RGB” para exibir uma lista de tópicos relevantes. Para pesquisar uma frase, você deve digitá-la entre aspas (por exemplo, "**guias dinâmicas**" ou "**modo de cor**”).

3 Clique no botão **Listar tópicos**.

4 Escolha um tópico na lista que é exibida e pressione **Enter.**

Se os resultados da pesquisa não incluírem nenhum tópico relevante, verifique se a palavra ou frase da pesquisa foi digitada corretamente. Observe que a Ajuda em inglês utiliza a grafia norte-americana (por exemplo, "color", "favorite", "center" e "rasterize"), portando, a pesquisa utilizando a grafia britânica ("colour", "favourite", "centre" e "rasterise") não produz resultados.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Procurar uma palavra ou frase em uma lista de tópicos gerada pela pesquisa anterior | Ative a caixa de seleção **Pesquisar resultados anteriores**. |
| Procurar todas as formas de uma palavra | Ative a caixa de seleção **Corresponder palavras semelhantes**.<br><br>Por exemplo, se você digitar “mistura” e ativar essa caixa de seleção, os resultados da pesquisa incluirão tópicos com as palavras “misturas” e “misturar”. |
| Procurar somente os títulos de tópicos da Ajuda | Ative a caixa de seleção **Pesquisar apenas títulos**. |
| Repetir uma pesquisa realizada recentemente | Na caixa de pesquisa, clique na seta que aponta para baixo e selecione uma palavra ou frase. |

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Pesquisar utilizando os operadores booleanos AND, OR, NEAR ou NOT | Digite um termo na caixa de pesquisa e clique na seta do menu desdobrável que aponta para a direita. Selecione um operador booleano da lista a seguir, digite outro termo na caixa de pesquisa e pressione **Enter**.<br><br>**AND** — permite localizar tópicos que contêm todos os termos da caixa de pesquisa<br><br>**OR** — permite localizar tópicos que contêm pelo menos uma das palavras da caixa de pesquisa<br><br>**NEAR** — permite localizar tópicos que se aproximam dos termos da pesquisa. O operador NEAR fornece mais resultados do que a utilização de apenas uma frase de pesquisa e resultados mais relevantes do que a pesquisa por palavras individuais.<br><br>**NOT** — permite localizar tópicos que contêm o termo da pesquisa digitado antes de NOT e que não contêm o termo de pesquisa digitado após NOT. |

### Para acessar o guia do usuário em formato PDF

- No menu **Iniciar** do Windows, clique **Iniciar** ▸ **Todos os programas** ▸ **Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4** ▸ **Documentação** ▸ **PDF do Guia do usuário**da Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4.

## Utilizar dicas

As Dicas fornecem informações sobre as ferramentas contidas na caixa de ferramentas do aplicativo. Quando você clica em uma ferramenta, é exibida uma dica, informando como usar a ferramenta selecionada. Para obter mais informações sobre uma ferramenta, acesse um tópico relevante da Ajuda clicando no botão Ajuda no canto superior direito da janela de encaixe Dicas.

As dicas são exibidas por padrão na janela de encaixe Dicas, do lado direito da janela do programa, mas você pode ocultá-las quando não precisar mais delas.




*Janela de encaixe Dicas*

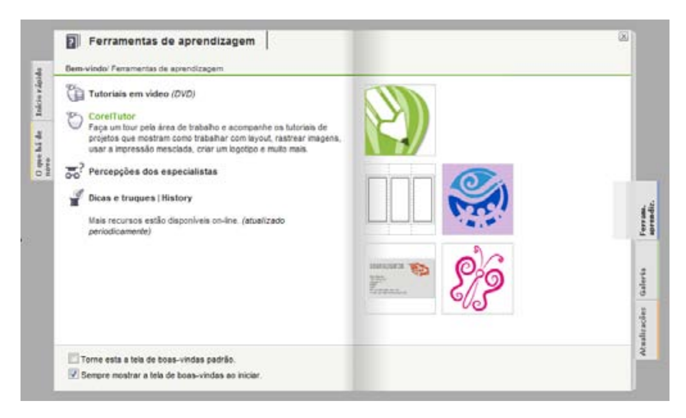
## Para utilizar as Dicas

| Para | Proceda da seguinte forma |
| --- | --- |
| Exibir ou ocultar Dicas | Clique em **Ajuda** ▸ **Dicas**.<br><br>Quando o comando **Dicas** é ativado, a janela de encaixe **Dicas** aparece e exibe informações sobre a ferramenta ativa na caixa de ferramentas. |
| Exibir informações sobre uma ferramenta | Clique na ferramenta ou execute uma ação com uma ferramenta já ativada. |
| Obter mais informações sobre a ferramenta ativa | Clique no botão **Ajuda** no canto superior direito da janela de encaixe **Dicas**. |
| Navegar para tópicos exibidos anteriormente | Clique nos botões **Voltar** e **Avançar** na parte inferior da janela de encaixe **Dicas**. |

## Tela de boas-vindas

A tela de boas-vindas permite concluir rapidamente tarefas comuns, como abrir e iniciar arquivos a partir de modelos. Você vai encontrar novos recursos na Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4 e se inspirar nos designs gráficos apresentados na página Galeria. Além disso, poderá acessar tutoriais, dicas e as mais recentes atualizações do produto.

A tela de Boas-vindas aparece quando se inicia o CorelDRAW ou o Corel PHOTO-PAINT. Você pode também acessar a Tela de boas-vindas clicando em **Ajuda ▸ Tela de boas-vindas.**




*Tela de boas-vindas*

## CorelTUTOR

O CorelTUTOR oferece uma série de tutoriais de projetos que apresentam recursos básicos e avançados do CorelDRAW e do Corel PHOTO-PAINT. Você pode acessar os tutoriais na Tela de boas-vindas.

### O Para acessar o CorelTUTOR

1 Clique em **Ajuda ▸ CorelTUTOR**.

A Tela de boas-vindas é exibida.

2 Na página **Ferramentas de aprendizagem**, clique em **CorelTUTOR**.

## Percepções dos especialistas

*Manual do CorelDRAW: O recurso Percepções dos especialistas* contém uma série de tutoriais escritos por profissionais de design que usam a Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4 em suas atividades profissionais diárias. Os tutoriais mostram o fluxo de trabalho que os autores utilizaram para criar os designs com a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. Esse manual está disponível como publicação impressa e em formato PDF.

### Para acessar o recurso Percepções dos especialistas

1 Clique em **Ajuda** ▶ **Percepções dos especialistas**.

A Tela de boas-vindas é exibida.

2 Na página **Ferramentas de aprendizagem**, clique em **Percepções dos especialistas**.

## Vídeos de treinamento

O DVD do software contém treinamento em vídeo para que você aprenda sobre muitas ferramentas e recursos básicos do CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT. Você pode criar designs interessantes e exclusivos seguindo os tutoriais de projetos e aprender sobre fluxos de trabalho específicos do setor, como sinalização, gravação a laser e serigrafia. Além disso, você aprende as diretrizes e os princípios básicos de design para preparar imagens para mídias específicas, como impressão ou a Web.

## Dicas e truques

Dicas rápidas destacam ferramentas e atalhos úteis e apresentam um ponto de partida para você explorar alguns dos recursos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.

### Para acessar o recurso Dicas e truques

1 Clique em **Ajuda** ▶ **Tela de boas-vindas**.

A Tela de boas-vindas é exibida.

2 Clique na guia **Ferramentas de aprendizagem** e em **Dicas e truques**.

## Utilizar o guia de programação do VBA

O novo *Guia de programação do VBA para a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4* pode ajudá-lo a automatizar tarefas e criar soluções personalizadas com o Microsoft® Visual Basic® for Applications (VBA) no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT. Se versão da Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4 instalada no seu computador incluir VBA, o guia poderá ser acessado por meio de um link disponível na Ajuda do VBA para o CorelDRAW ou o Corel PHOTO-PAINT.

## Utilizar recursos baseados na Web

Os recursos baseados na Web a seguir podem ajudar você a aproveitar o Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW ao máximo:

- Base de conhecimentos da Corel — artigos escritos pela equipe de serviços de suporte técnico da Corel em resposta a perguntas feitas por usuários da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW
- Dicas e truques no site da Corel na Web — informações valiosas fornecidas pela equipe de documentação da Corel para ajudar você a aproveitar os recursos do produto ao máximo
- Tutoriais no site da Corel na Web — tutoriais avançados nos quais os especialistas na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW compartilham suas técnicas e conhecimento

É necessário ter uma conexão ativa com a Internet para acessar os recursos baseados na Web.

## Utilizar recursos personalizados de treinamento e integração

A Corel Corporation possui parcerias de treinamento com outras empresas e fornece serviços profissionais para seus produtos de software.

### Corel customized training

A equipe de especialistas da Corel — Corel Training Specialists — pode oferecer treinamentos personalizados, adaptados especialmente para o seu ambiente de trabalho, para ajudá-lo a aproveitar ao máximo o software Corel que você instalou. Nossos especialistas irão ajudá-lo a desenvolver um currículo prático e relevante para as necessidades da sua organização. Para obter mais informações, visite **www.corel.com/customizedtraining**.

### Corel Training Partners

Um parceiro de treinamento da Corel® é uma organização local independente, oficialmente credenciada, que oferece treinamento sobre produtos Corel. Essas organizações estão espalhadas pelo mundo todo para sua conveniência. Para localizar um parceiro perto de você, visite **www.corel.com/trainingpartners**.

### Serviços Profissionais da Corel

A Corel Corporation assume o compromisso de fornecer soluções de fluxo de trabalho que trarão economia de tempo e dinheiro a você. Para simplificar o processo de instalação dos aplicativos Corel na sua empresa, os Serviços Profissionais™ da Corel® oferecem uma gama completa de serviços de custo acessível para atender as suas necessidades tecnológicas. Esse grupo reúne especialistas altamente qualificados da empresa dedicados a desenvolver soluções de alto nível. Você receberá assistência dessa equipe altamente capacitada em todos os estágios do projeto, desde o desenvolvimento dos aplicativos e o suporte até a integração de sistemas de software e o treinamento.

Para obter mais informações, visite o website da Corel® Professional Services em **www.corel.com/proservices**.

### Corel Technology Partners

Os parceiros da Corel Technology Partners são empresas que incorporam a tecnologia Corel em seus produtos, desenvolvem plug-ins para o software Corel ou integram aplicativos isolados às soluções tecnológicas Corel. Este programa abrangente foi criado especialmente para desenvolvedores e consultores. Ele inclui todos os componentes necessários ao êxito nas etapas de design, desenvolvimento, teste e comercialização de soluções relacionadas a produtos Corel.

Para obter mais informações sobre a Corel Technology Partners, entre em contato com a Corel Corporation pelo e-mail **techpartner@corel.com.**



CorelDRAW® X4



# Tour pelo espaço de trabalho do CorelDRAW

Familiarizar-se com a terminologia e a área de trabalho do CorelDRAW vai ajudá-lo a seguir com facilidade os procedimentos e conceitos deste guia do usuário.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- Termos do CorelDRAW
- a janela do aplicativo
- as ferramentas de área de trabalho

## Termos do CorelDRAW

Antes de começar a utilizar o CorelDRAW, familiarize-se com os termos a seguir.

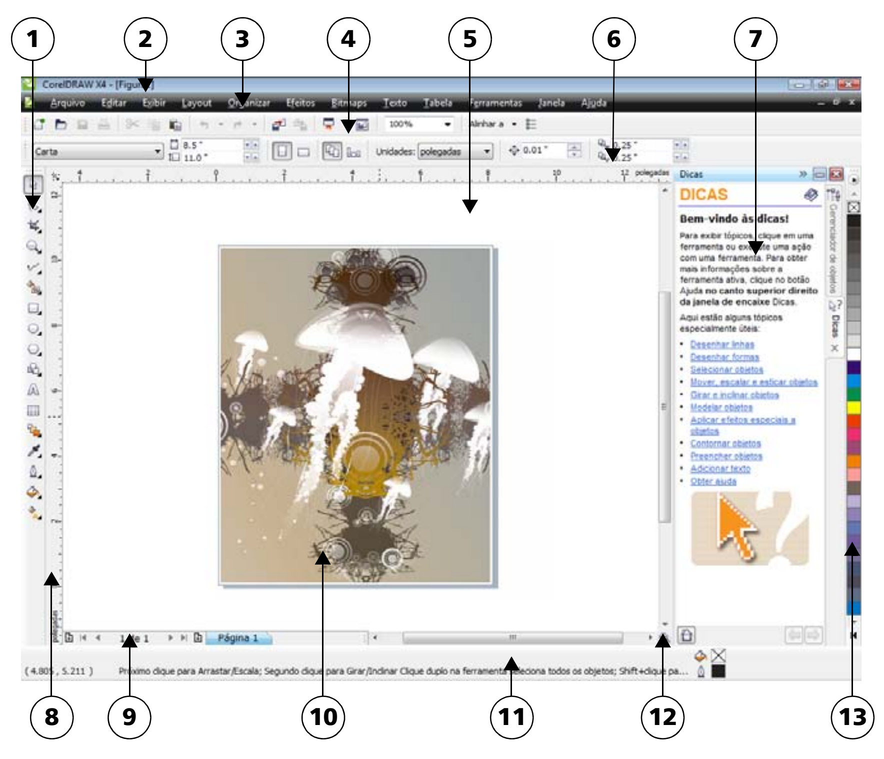
| Termo | Descrição |
|---|---|
| objeto | Um elemento de um desenho, como uma imagem, forma, linha, texto, curva, símbolo ou camada |
| desenho | Trabalho criado no CorelDRAW; por exemplo, trabalhos artísticos personalizados, logotipos, cartazes e boletins. |
| gráfico vetorial | Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas |
| bitmap | Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos |
| janela de encaixe | Uma janela que contém os comandos disponíveis e as configurações relevantes para uma ferramenta ou tarefa específica. |

| Termo | Descrição |
| --- | --- |
| menu desdobrável | Um botão que abre um grupo de ferramentas ou itens de menu relacionados. |
| texto artístico | Um tipo de texto ao qual você pode aplicar efeitos especiais, como sombras. |
| texto de parágrafo | Um tipo de texto ao qual você pode aplicar opções de formatação e que pode ser editado em grandes blocos. |

## Janela do aplicativo

Quando o CorelDRAW é iniciado, a janela do aplicativo se abre contendo uma janela de desenho. Ainda que seja possível abrir mais de uma janela de desenho, você só pode aplicar comandos à janela de desenho ativa.

A janela do aplicativo CorelDRAW aparece abaixo.




*Os números marcados com um círculo correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes da janela do aplicativo.*

| Parte | Descrição |
|---|---|
| 1. Caixa de ferramentas | Uma barra flutuante com ferramentas para criação, preenchimento e modificação de objetos no desenho. |
| 2. Barra de título | A área que exibe o título do desenho aberto no momento. |
| 3. Barra de menus | A área que contém opções de menu pull-down |
| 4. Barra de ferramentas | Uma barra de encaixe que contém atalhos para menus e outros comandos |
| 5. Janela de desenho | A área fora da página de desenho circundada por barras de rolagem e controles do aplicativo. |

| Parte | Descrição |
|---|---|
| 6. Barra de propriedades | Uma barra de encaixe com comandos relacionados à ferramenta ou ao objeto ativo. Por exemplo, quando a ferramenta de texto está ativa, a barra de propriedades de texto exibe comandos que criam e editam texto. |
| 7. Janela de encaixe | Uma janela que contém os comandos disponíveis e as configurações relevantes para uma ferramenta ou tarefa específica. |
| 8. Réguas | Bordas horizontais e verticais que são utilizadas para determinar o tamanho e a posição dos objetos em um desenho. |
| 9. Navegador de documentos | A área na parte inferior esquerda da janela do aplicativo, que contém controles para a movimentação entre as páginas e a adição de páginas. |
| 10. Página de desenho | A área retangular dentro da janela de desenho. Trata-se da parte da área de trabalho que pode ser impressa. |
| 11. Barra de status | Uma área na parte inferior da janela do aplicativo que contém informações sobre propriedades do objeto, como tipo, tamanho, cor, preenchimento e resolução. A barra de status também mostra a posição atual do mouse. |
| 12. Navegador | Um botão no canto inferior direito que abre uma pequena exibição para ajudá-lo a se mover em um desenho |
| 13. Paleta de cores | Uma barra de encaixe que contém amostras de cores. |



Para alterar entre exibir e ocultar a barra de status, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Barra de status**.

## Ferramentas da área de trabalho

Os comandos do aplicativo podem ser acessados através da barra de menus, barras de ferramentas, caixa de ferramentas, barra de propriedades e janelas de encaixe. A barra de propriedades e as janelas de encaixe fornecem acesso a comandos relacionados à

ferramenta ativa ou à tarefa atual. A barra de propriedades, as janelas de encaixe, barras de ferramentas e caixas de ferramentas podem ser abertas, fechadas ou movidas pela tela a qualquer momento.

Você pode personalizar várias dessas ferramentas da área de trabalho de acordo com suas necessidades. Para obter mais informações, consulte “Personalizar o CorelDRAW” na Ajuda.

## Barra de ferramentas padrão

A barra de ferramentas padrão, que é exibida por padrão, contém botões e controles que são atalhos para vários dos comandos de menu. Para obter informações sobre a personalização da posição, conteúdo e aparência das barras de ferramentas, consulte “Personalizar barras de ferramentas” na Ajuda.

| Clique neste botão | Para |
|---|---|
| | Iniciar um novo desenho |
| | Abrir um desenho |
| | Salvar um desenho |
| | Imprimir um desenho |
| | Recortar objetos selecionados para a área de transferência |
| | Copiar objetos selecionados para a área de transferência |
| | Colar o conteúdo da área de transferência em um desenho |
| | Desfazer uma ação |
| | Restaurar uma ação que foi desfeita |

| Clique neste botão | Para |
| --- | --- |
| | Importar um desenho |
| | Exportar um desenho |
| | Iniciar aplicativos Corel |
| | Abrir a tela de boas-vindas |
| 100% | Definir um nível de zoom |
| Alinhar a | Ativar ou desativar o alinhamento automático para a grade, linhas-guia, objetos e guias dinâmicas |
| | Abrir a caixa de diálogo Opções |

## Mais informações sobre barras de ferramentas

Além da barra de ferramentas padrão, o CorelDRAW possui ferramentas para tipos específicos de tarefas. Por exemplo, a barra de ferramentas **Texto** contém comandos relevantes para a utilização da ferramenta **Texto**. Se utilizar uma barra de ferramentas com freqüência, você pode exibi-la na área de trabalho todo o tempo.

A tabela abaixo descreve outras barras de ferramentas que não a barra de ferramenta padrão.

| Barra de ferramentas | Descrição |
| --- | --- |
| Texto | Contém comandos para formatar e alinhar texto. |
| Zoom | Contém comandos para aplicar mais e menos zoom a uma página de desenho especificando a porcentagem da exibição original, clicando na ferramenta **Zoom** e selecionando uma exibição de página. |
| Internet | Contém comandos de ferramentas relacionadas à Web para criar efeitos de ativação e para publicação na Internet. |

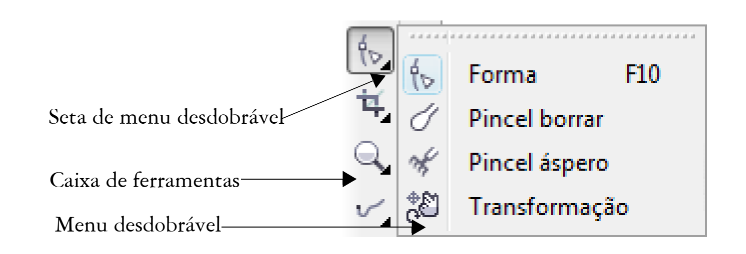
| Barra de ferramentas | Descrição |
|---|---|
| Impressão mesclada | Contém comandos para impressão mesclada de itens que combinam texto e desenho, como criar e carregar arquivos de dados, criar campos de dados para texto variável e inserir campos de impressão mesclada. |
| Transformar | A ferramenta Transformar permite transformar um objeto por meio das ferramentas Rotação livre, Reflexão angular livre, Escala livre e Inclinação livre. |
| Macros | Contém comandos para editar, testar e executar macros. |



Para alternar entre exibir e ocultar uma barra de ferramentas, clique em **Janela ▶ Barras de ferramentas** e clique no comando que tem o nome da ferramenta.

## Explorar a caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas para desenho e edição de imagens. Algumas ferramentas ficam visíveis por padrão, enquanto outras são agrupadas em menus desdobráveis. Menus desdobráveis são exibidos com um conjunto de ferramentas relacionadas do CorelDRAW. Uma pequena seta de menu desdobrável no canto inferior direito de um botão de caixa de ferramentas indica um menu desdobrável. Você pode acessar as ferramentas em um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável. Após abrir um menu desdobrável, você pode examinar facilmente o conteúdo de outros menus desdobráveis colocando o ponteiro do mouse sobre os botões da caixa de ferramentas que têm setas de menus desdobráveis. Os menus desdobráveis funcionam como barras de ferramentas quando você os arrasta para longe da caixa de ferramentas. Esse procedimento permite ver todas as ferramentas relacionadas durante o trabalho.




*Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta* ***Forma*** *abre o menu desdobrável* ***Editar forma****.*

A tabela a seguir fornece descrições das ferramentas da caixa de ferramentas do CorelDRAW.

## Ferramentas

| | |
|---|---|
| **Ferramenta Seleção** | |
| | A ferramenta **Seleção** permite selecionar, dimensionar, inclinar e girar objetos. |
| **Ferramentas de Editar forma** | |
| | A ferramenta **Forma** permite editar a forma dos objetos. |
| | A ferramenta **Pincel borrar** permite distorcer um objeto de vetor arrastando ao longo de seu contorno. |
| | A ferramenta **Pincel áspero** permite distorcer o contorno de um objeto de vetor arrastando ao longo de seu contorno. |
| | A ferramenta **Transformar** permite transformar um objeto usando as ferramentas **Rotação livre**, **Rotação de ângulo**, **Escala** e **Inclinar**. |
| **Ferramentas Cortar** | |
| | A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas dos objetos. |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Faca** permite cortar objetos. |
| | A ferramenta **Borracha** permite remover áreas do desenho. |
| | A ferramenta **Excluir segmento virtual** permite excluir as partes de objetos entre interseções. |
| **Ferramentas de zoom** | |
| | A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de desenho. |
| | A ferramenta **Mão** permite controlar que parte do desenho fica visível na janela de desenho. |
| **Ferramentas de Curva** | |
| | A ferramenta **Mão livre** permite desenhar segmentos de linha únicos e curvas. |
| | A ferramenta **Bézier** permite desenhar curvas, um segmento de cada vez. |
| | A ferramenta **Mídia artística** fornece acesso às ferramentas **Pincel**, **Espalhador**, **Caligráfico** e **Pressão**. |
| | A ferramenta **Caneta** permite desenhar curvas, um segmento por vez. |
| | A ferramenta **Polilinha** permite desenhar linhas e curvas no modo de visualização. |
| | A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar uma curva definindo os pontos inicial, final e central. |
| | A ferramenta **Conexão** permite unir dois objetos por uma linha. |
| | A ferramenta **Dimensão** permite desenhar linhas de dimensão verticais, horizontais, inclinadas ou em ângulo. |

| Ferramentas inteligentes | |
| --- | --- |
| | A ferramenta **Preenchimento inteligente** permite criar objetos a partir de áreas contornadas para então aplicar um preenchimento a esses objetos. |
| | A ferramenta **Desenho inteligente** converte as pinceladas a mão livre em formas básicas e curvas suavizadas. |
| **Ferramentas Retângulo** | |
| | A ferramenta **Retângulo** permite desenhar quadrados e retângulos. |
| | A ferramenta **Retângulo de 3 pontos** permite desenhar retângulos em ângulo. |
| **Ferramenta Elipse** | |
| | A ferramenta **Elipse** permite desenhar elipses e círculos. |
| | A ferramenta **Elipse de 3 pontos** permite desenhar elipses em ângulo. |
| **Ferramentas Objeto** | |
| | A ferramenta **Polígono** permite desenhar estrelas e polígonos simétricos. |
| | A ferramenta **Estrela** permite desenhar estrelas perfeitas. |
| | A ferramenta **Estrela complexa** permite desenhar estrelas complexas que apresentam lados com interseção. |
| | A ferramenta **Papel gráfico** permite desenhar uma grade de linhas, similar à de um papel quadriculado. |
| | A ferramenta **Espiral** permite desenhar espirais simétricas e logarítmicas. |
| **Ferramentas Formas perfeitas** | |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Formas básicas** permite escolher entre um conjunto de formas, incluindo hexagrama, um rosto sorridente e um triângulo retângulo. |
| | A ferramenta **Formas de seta** permite desenhar setas com diversas formas, direções e número de pontas. |
| | A ferramenta **Formas de fluxograma** permite desenhar símbolos de fluxograma. |
| | A ferramenta **Formas de banner** permite desenhar objetos de fita e formas de explosão. |
| | A ferramentas **Formas de legenda** permite desenhar legendas e etiquetas. |
| **Ferramenta Texto** | |
| | A ferramenta **Texto** permite digitar palavras diretamente na tela como texto artístico ou de parágrafo. |
| **Ferramenta Tabela** | |
| | A ferramenta **Tabela** permite desenhar e editar tabelas. |
| **Ferramentas interativas** | |
| | A ferramenta **Mistura** permite misturar dois objetos. |
| | A ferramenta **Contorno** permite aplicar um contorno a um objeto. |
| | A ferramenta **Distorcer** permite aplicar a um objeto uma distorção do tipo Empurrar ou Puxar, Zíper ou Torcer. |
| | A ferramenta **Sombreamento** permite aplicar um sombreamento a um objeto. |
| | A ferramenta **Envelope** permite dar forma a um objeto arrastando os nós do envelope. |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Extrusão** permite aplicar a ilusão de profundidade a objetos. |
| | A ferramenta **Transparência** permite aplicar transparências aos objetos. |
| **Ferramentas Conta-gotas** | |
| | A ferramenta **Conta-gotas** permite selecionar e copiar propriedades de um objeto na janela de desenho, como preenchimento, espessura de linha, tamanho e efeitos. |
| | A ferramenta **Balde de tinta** permite aplicar propriedades do objeto, como preenchimento, espessura de linha, tamanho e efeitos, a um objeto na janela de desenho após a seleção dessas propriedades com a ferramenta **Conta-gotas**. |
| **Ferramenta Contorno** | |
| | A ferramenta **Contorno** abre um menu desdobrável que oferece acesso rápido a itens como as caixas de diálogo **Caneta de contorno** e **Cor do contorno**. |
| **Ferramenta Preenchimento** | |
| | A ferramenta **Preenchimento** abre um menu desdobrável que oferece acesso rápido a itens como as caixas de diálogo de preenchimento. |
| **Ferramentas Preenchimento interativo** | |
| | A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar vários preenchimentos. |
| | A ferramenta **Preenchimento de malha** permite aplicar uma grade de malha a um objeto. |

## Barra de propriedades

A barra de propriedades exibe as funções utilizadas com mais freqüência, relevantes para a ferramenta ativa ou para a tarefa que você está executando. Embora seja semelhante a

uma barra de ferramentas, a barra de propriedades muda de acordo com a ferramenta ou tarefa.

Por exemplo, quando se clica na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas, a barra de propriedades exibe comandos relacionados a texto. No exemplo abaixo, a barra de propriedades exibe ferramentas de texto, formatação, alinhamento e edição de texto.




É possível personalizar o conteúdo e a posição da barra de propriedades de acordo com as suas necessidades. Para obter mais informações, consulte “Personalizar a barra de propriedades” na Ajuda.



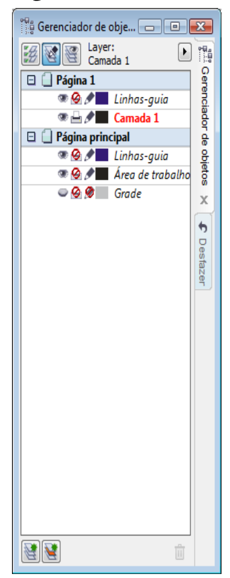
Para alternar entre exibir e ocultar a barra de propriedades, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Barra de propriedades**.

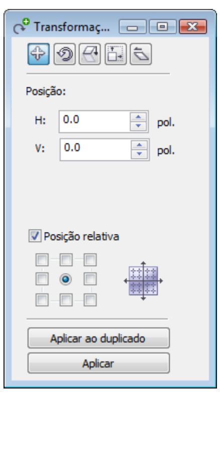
## Janelas de encaixe

As janelas de encaixe exibem o mesmo tipo de controles exibidos por uma caixa de diálogo, como botões de comando, opções e caixas de listagem. Ao contrário da maioria das caixas de diálogo, você pode manter as janelas de encaixe abertas enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos. As janelas de encaixe têm recursos semelhantes aos de paletas em outros programas gráficos. Para acessar uma janela de encaixe, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe**, e clique em uma janela de encaixe.

As janelas de encaixe podem ser encaixadas ou flutuantes. Encaixar uma janela de encaixe conecta-a à borda da janela do aplicativo. Ao ser desencaixada, a janela de encaixe é desacoplada de outras partes da área de trabalho, para facilitar sua movimentação. Também é possível reduzir as janelas de encaixe para economizar espaço na tela.

Quando várias janelas de encaixe são abertas, elas geralmente aparecem aninhadas, com apenas uma totalmente exibida. Pode-se exibir rapidamente uma janela de encaixe oculta clicando na sua guia.

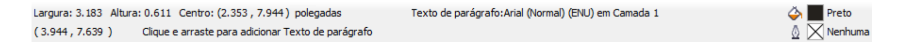



*Esquerda: Janelas de encaixe encaixadas e aninhadas. Direita: Uma janela de encaixe flutuante. Para encaixar uma janela de encaixe flutuante, clique na barra de título da janela de encaixe e arraste-a para posicionar o ponteiro na borda da janela de desenho. Para fechar uma janela de encaixe, clique no botão X no canto superior; para reduzir ou expandir uma janela de encaixe, clique no botão de seta no canto superior.*

## Barra de status

A barra de status exibe informações sobre objetos selecionados (como cor, tipo de preenchimento e contorno, a posição do cursor e comandos relevantes).




Para obter informações sobre a personalização do conteúdo e aparência da barra de status, consulte "Personalizar a barra de status" na Ajuda.



# Conceitos básicos do CorelDRAW

O CorelDRAW permite criar e editar desenhos.

Nesta seção, você aprenderá a:

- gráficos vetoriais e bitmaps
- iniciar e abrir desenhos
- localizar conteúdo
- desfazer, refazer e repetir ações
- zoom, enquadramento e rolagem
- salvar desenhos
- fechar desenhos e sair do CorelDRAW
- explorar tarefas básicas

## Trabalhar com gráficos vetoriais e bitmaps

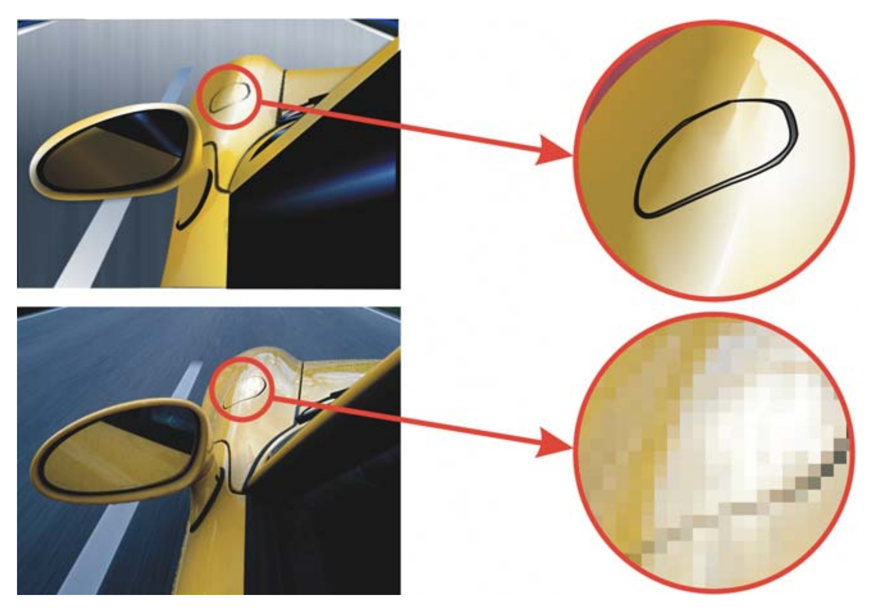
Os dois principais tipos de gráfico são os vetoriais e os bitmaps. Os gráficos vetoriais são compostos de linhas e curvas e gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção na qual as linhas são desenhadas. Os bitmaps, também conhecidos como imagens por rastreio, são compostos de minúsculos quadrados denominados pixels; e cada pixel é mapeado para um local na imagem e tem valores numéricos de cor.

Os gráficos vetoriais são ideais para logotipos e ilustrações por serem independentes de resolução, além de poderem ser dimensionados para qualquer tamanho ou impressos e exibidos em qualquer resolução, sem perder os detalhes e a qualidade. Além disso, é possível produzir contornos aguçados e definidos com gráficos vetoriais.

Os bitmaps são excelentes para fotografias e pinturas digitais já que reproduzem bem as gradações de cor. Os bitmaps são dependentes da resolução, ou seja, representam um número fixo de pixels. Ao mesmo tempo em que apresentam uma qualidade boa no seu tamanho real, podem ser exibidos de forma irregular ou perder qualidade de imagem

quando são dimensionados, ou exibidos ou impressos em uma resolução superior à original.

Você pode criar gráficos vetoriais no CorelDRAW. É possível também importar bitmaps (como arquivos JPEG e TIFF) no CorelDRAW e integrá-los aos desenhos. Para obter informações sobre como trabalhar com bitmaps, consulte "Trabalhar com bitmaps" na página 235.



*A ilustração no topo mostra um gráfico vetorial com linhas e preenchimentos. A versão de baixo é um bitmap composto de pixels*

## Iniciar e abrir desenhos

O CorelDRAW permite iniciar um novo desenho a partir de uma página em branco, a partir de um modelo ou a partir de um desenho já existente. Uma página em branco oferece a liberdade de especificar cada aspecto de um desenho. Um modelo oferece um ponto de partida e permite que você decida quanta personalização deseja. Basear um desenho novo em um existente permite reutilizar configurações de objeto e página. O CorelDRAW permite abrir desenhos existentes salvos no formato CorelDRAW (CDR) e também desenhos e projetos salvos em diversos formatos, como Corel DESIGNER (DSF ou DES), Adobe Illustrator (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript® (EPS) e Computer Graphics Metafile (CGM). No entanto, dependendo do tipo e conteúdo do arquivo, talvez você não consiga abrir alguns

arquivos. Nesses casos, você pode tentar importar os arquivos como objetos em um desenho aberto. Para obter informações sobre os formatos de arquivo que podem ser importados no CorelDRAW, consulte “Formatos de arquivo” na Ajuda.

Se o desenho que estiver sendo aberto for de uma versão anterior do CorelDRAW e contiver texto em um idioma diferente do idioma de seu sistema operacional, escolha configurações de página de código para garantir que o texto seja corretamente convertido segundo o padrão Unicode™. Configurações de página de código ajudam a exibir corretamente o texto fora da janela de desenho, como palavras-chave, nomes de arquivo e entradas de texto nas janelas de encaixe **Gerenciador do objeto** e **Gerenciador de dados do objeto**. Para exibir corretamente o texto na janela de desenho, é necessário usar configurações de codificação. Para obter mais informações, consulte “Codificar texto” na Ajuda.

Se o desenho que estiver sendo aberto contiver um perfil ICC (International Color Consortium®) incorporado, será possível extrair e salvar o perfil. Você também pode preservar as camadas e as páginas do desenho.

Se estiver utilizando o Windows Vista, você pode pesquisar desenhos com base em diferentes critérios, tais como nome do arquivo, texto no arquivo e outras propriedades anexadas ao arquivo. Para obter mais informações sobre como pesquisar arquivos no Windows Vista, consulte a Ajuda do Windows Vista. Você pode também exibir versões anteriores de um desenho.

## Para começar CorelDRAW

- Clique em **Iniciar** ▸ **Todos os programas** ▸ **Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4** ▸ **CorelDRAW X4**.

## Para iniciar um desenho

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Iniciar um desenho a partir de uma página em branco | Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Na página de boas-vindas, clique em **Início rápido** ▸ **Novo documento em branco.**<br>• Na janela do aplicativo, clique em **Arquivo** ▸ **Novo**. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
| --- | --- |
| Iniciar um desenho a partir de um modelo | Clique em **Arquivo** ▸ **Novo baseado em modelo**, escolha um modelo e clique em **Abrir**. |



Quando se inicia um novo desenho a partir de uma página em branco, o desenho é baseado no modelo padrão do CorelDraw.



É possível especificar diferentes configurações de layout de página. Para obter mais informações, consulte “Especificar o layout da página” na página 171.

## Para abrir um desenho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

2 Localize a pasta na qual o desenho está armazenado.

3 Clique em um nome de arquivo.

4 Clique em **Abrir**.

### Você pode também

| | |
| --- | --- |
| Incorporar perfil ICC (International Color Consortium) à pasta de cores na qual o aplicativo está instalado | Marque a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado**.<br><br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Manter camadas e páginas ao abrir arquivos | Ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**.<br><br>Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada.<br><br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Exibir miniatura de um desenho | (Windows Vista) Clique no botão de seta ao lado do botão **Modos de exibição** e clique em **Ícones extra grandes**, **Ícones grandes**, **Ícones médios** ou **Ícones pequenos**.<br><br>(Windows XP) Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Ative a caixa de seleção **Visualizar**.<br>• Clique no botão **Exibir menu** e selecione **Miniaturas**. |
| Escolher uma página de código | (Windows Vista) Escolha uma página de código na caixa de listagem **Selecionar página de códigos**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.<br><br>(Windows XP) Escolha uma página de código na caixa de listagem **Página de códigos**. |
| Pesquisar um desenho (Windows Vista) | Digite uma palavra ou expressão na caixa de pesquisa.<br><br>A caixa de pesquisa procura arquivos somente na pasta e subpastas atuais. Para pesquisar um desenho em outro local, é necessário antes navegar para a pasta em que o desenho está armazenado. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Acessar uma versão anterior de um arquivo (Windows Vista) | Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Clique no botão de seta ao lado do botão **Abrir** e clique em **Mostrar versões anteriores**.<br>• Clique com o botão direito do mouse em um arquivo e clique em **Restaurar versões anteriores**.<br><br>Só é possível acessar uma versão anterior de um arquivo se a Proteção de Sistema estiver ativada.<br><br>Para obter mais informações sobre como acessar versões anteriores de arquivos, consulte a Ajuda do Windows Vista. |



Você pode também abrir um desenho clicando no botão **Abrir** da barra de ferramentas.

## Localizar conteúdo

É possível procurar clipart, imagens fotográficas e outros conteúdos utilizando dados com identificadores criados pelos usuários, tais como palavra-chave, título, autor, nota, assunto, data de modificação ou classificação. O CorelDRAW se integra totalmente aos recursos de pesquisa oferecidos pelo Windows Vista. Se estiver utilizando o Windows XP, pode usar o Windows Desktop Search para localizar arquivos.

### Para pesquisar conteúdo com o Windows Vista

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir** para abrir um arquivo.
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Importar** para importar um arquivo para o desenho atual.

2 Digite uma palavra ou expressão na caixa **Pesquisar**.

   Você pode pesquisar dados como nome do arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nomes de bitmaps ou nomes de objetos. Para obter mais informações sobre pesquisa, consulte a Ajuda do Windows Vista.



Para procurar imagens on-line, você deve estar conectado à Internet.

### Para pesquisar conteúdo com o Windows XP

1 Utilize o Windows Desktop Search para localizar o arquivo.

2 Clique e arraste o arquivo para o CorelDRAW.

## Desfazer, refazer e repetir ações

Você pode desfazer ações executadas em um desenho, a partir da ação mais recente. Se você não gostar do resultado de desfazer uma ação, pode refazê-la. Revertendo para a última versão salva de um desenho, é possível também remover uma ou mais ações. É possível repetir determinadas ações aplicadas a objetos, como esticar, preencher, mover e girar, para criar um efeito visual mais forte.

A personalização das configurações de desfazer permite aumentar ou reduzir o número de ações que podem ser desfeitas ou refeitas.

### Para desfazer, refazer e repetir ações

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desfazer uma ação | Clique em **Editar** ▶ **Desfazer**. |
| Refazer uma ação | Clique em **Editar** ▶ **Refazer**. |
| Desfazer ou refazer uma série de ações | Clique em **Ferramentas** ▶ **Desfazer**. Na janela de encaixe **Desfazer**, escolha a ação que precede todas as ações a serem desfeitas ou escolha a última ação a ser refeita. |
| Reverter para a última versão salva de um desenho | Clique em **Arquivo** ▶ **Reverter**. |
| Repetir uma ação | Clique em **Editar** ▶ **Repetir**. |



Quando você desfaz uma série de ações na janela de encaixe **Desfazer**, todas as ações listadas abaixo da ação selecionada são desfeitas.

Quando você refaz uma série de ações na janela de encaixe **Desfazer**, a ação selecionada e todas as ações listadas entre ela e a última ação desfeita são refeitas.



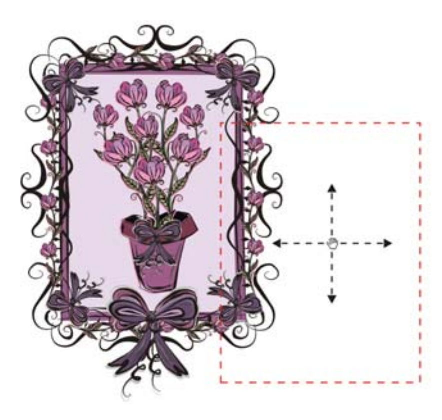
Para repetir uma ação em outro objeto ou grupo de objetos, selecione o objeto ou os objetos e clique em **Editar** ▸ **Repetir**.

Você pode também desfazer ou refazer ações clicando no botão **Desfazer** ou no botão **Refazer** na barra de ferramentas **Padrão**.

Você pode também desfazer ou refazer uma série de ações clicando no botão de seta ao lado do botão **Desfazer** ou no botão **Refazer** na barra de ferramentas **Padrão** e escolher uma ação da lista.

## Zoom, enquadramento e rolagem

Você pode alterar a exibição de um desenho aplicando mais zoom, para olhar mais de perto, ou aplicando menos zoom, para ver mais do desenho. Experimente diversas opções de zoom para determinar o detalhamento desejado. Outra maneira de exibir áreas específicas de um desenho é enquadrando. Quando se trabalha com altos níveis de ampliação ou com desenhos grandes, pode ser que não se consiga ver todo o desenho. O enquadramento e a rolagem permitem a exibição de áreas que não são exibidas através da movimentação da página na janela de desenho.



*Use a ferramenta **Mão** para enquadrar em torno de uma imagem grande e para exibir áreas específicas.*

Você pode aplicar mais zoom enquanto enquadra e enquadrar enquanto aplica o zoom. Dessa forma, não é preciso alternar entre as duas ferramentas.



Ao utilizar o botão de rolagem do mouse, o botão aplicará mais ou menos zoom à imagem, por padrão.

Para rolar verticalmente utilizando o botão de rolagem do mouse, pressione **Alt** ao mover o botão de rolagem.

Para rolar horizontalmente, pressione **Ctrl** ao mover o botão de rolagem.

## Para aplicar zoom

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Zoom**.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Mais zoom**
- **Menos zoom**
- **Zoom para a seleção**
- **Zoom em todos os objetos**
- **Zoom para página**
- **Zoom para largura da página**
- **Zoom para altura da página**



O botão **Zoom para seleção** está disponível somente quando se seleciona um ou mais objetos antes de clicar na ferramenta **Zoom**.



Quando não estiver editando texto, você pode também acessar a ferramenta **Zoom** pressionando a tecla **Z**.

Você pode também aplicar mais zoom clicando duas vezes na janela de desenho ou arrastando em qualquer parte dela com a ferramenta **Mão**. Para aplicar menos zoom, clique com o botão direito do mouse na janela de desenho.

## Para enquadrar na janela de desenho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mão**.

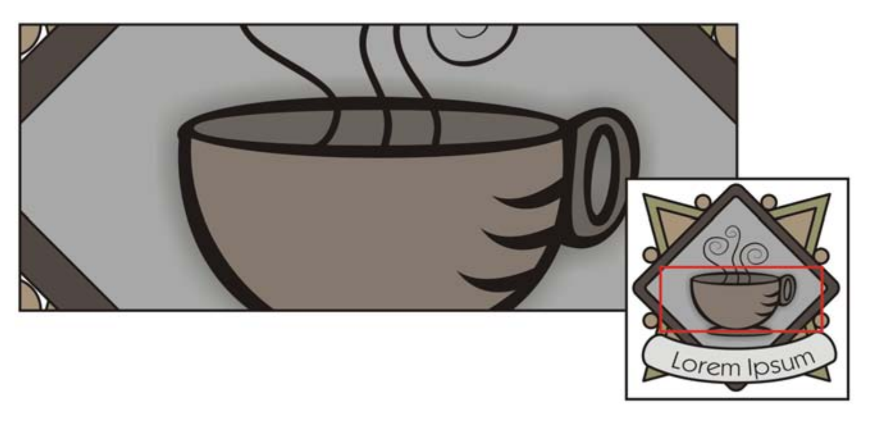
2 Arraste na janela de desenho até exibir a área desejada.



Quando não estiver editando texto, você pode também acessar a ferramenta **Mão** pressionando a tecla **H**.

Para enquadrar na janela de desenho enquanto aplica zoom, clique no botão **Navegador** no canto inferior direito da janela de desenho ou pressione a tecla **N** e arraste o ponteiro em cruz pela janela pop-up do Navegador.

É possível centralizar rapidamente a página na janela do desenho clicando duas vezes na ferramenta **Zoom** na caixa de ferramentas.




*Usando o Navegador, você pode exibir qualquer parte de um desenho sem aplicar menos zoom.*

## Salvar desenhos

Por padrão, os desenhos são salvos no formato de arquivo do CorelDRAW (CDR) e são compatíveis com a versão mais recente do aplicativo. Também é possível salvar um desenho compatível com uma versão anterior da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. Isso é especialmente útil quando se deseja usar o desenho no Corel R.A.V.E.™

Você também pode salvar um desenho em outros formatos de arquivo de vetor. Para usar o desenho em outro aplicativo, salve-o em um formato de arquivo que seja suportado pelo aplicativo. Para obter informações sobre os formatos suportados pelo CorelDRAW, consulte “Formatos de arquivo suportados” na Ajuda.

Ao salvar um desenho, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência para facilitar a localização e organização dos desenhos posteriormente. No Windows Vista, é possível anexar identificadores (também conhecidos como propriedades) tais como

título, assunto e classificação. No Windows XP, é possível atribuir notas e palavras-chave a um desenho.

Se for exibir o desenho em um sistema que não contenha todas as fontes usadas nele, é possível incorporar todas as fontes para garantir que o texto seja exibido conforme foi criado originalmente.

Você pode também salvar objetos selecionados em um desenho. No caso de desenhos grandes, salvar somente os objetos selecionados reduz o tamanho do arquivo, o que pode diminuir o tempo necessário para carregar o desenho.

É possível também salvar um desenho como um modelo, o que permite criar outros desenhos com as mesmas propriedades. Para obter informações sobre como salvar um desenho como um modelo, consulte "Trabalhar com modelos" na página 257.

## Para salvar um desenho

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Salvar como**.

2 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

3 Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo.

   Se deseja que o desenho seja compatível com uma versão do CorelDRAW, escolha uma versão na caixa de listagem **Versão**.

   Se deseja salvar o desenho em um formato de arquivo de vetor diferente do usado pelo CorelDRAW (CDR), escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Salvar somente os objetos selecionados | Selecione os objetos. Clique em **Arquivo** ▶ **Salvar como**.<br>Ative a caixa de seleção **Somente selecionados**. Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**. Clique em **Salvar**. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Adicionar informações de referência (Windows Vista) | Proceda de uma das seguintes formas:<br>• Digite um título, assunto, identificador, comentário, autor ou número de revisão na caixa correspondente.<br>• Atribua uma classificação ao arquivo.<br>• Adicione informações de direitos autorais. |
| Salvar notas ou palavras-chave com o arquivo (Windows XP) | Digite anotações ou palavras-chave na caixa correspondente. |
| Incorporar fontes em um desenho | Ative a caixa de seleção **Incorporar fontes usando TrueDoc (TM)**. |



Salvar um desenho em uma versão anterior do CorelDRAW pode resultar na perda de alguns efeitos que não estavam disponíveis na versão anterior do aplicativo.

Ao salvar em uma versão anterior do CorelDRAW, o conteúdo e a aparência do documento são mantidos, mas as camadas são afetadas das seguintes formas:

- Nomes de camada são redefinidos como CorelDRAW nomes padrão.
- O número de camadas por página é configurado de acordo com a página que tiver mais camadas.
- As camadas principais são convertidas em camadas locais, com exceção das camadas principais padrão (**Guias**, **Grade**, **Área de trabalho**).
- As camadas **Guias** locais são convertidas em camadas comuns.

Para obter mais informações sobre camadas, consulte “Trabalhar com camadas” na página 199.



Você pode também salvar um desenho clicando em **Arquivo** ▸ **Salvar**.

## Fechar desenhos e sair do CorelDRAW

Você pode fechar um ou todos os desenhos abertos a qualquer momento antes de sair do CorelDRAW.

### Para fechar desenhos

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Fechar um desenho | Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar**. |
| Fechar todos os desenhos abertos | Clique em **Janela** ▸ **Fechar todas**. |

### Para sair do CorelDRAW

- Clique em **Arquivo** ▸ **Sair**.



Você pode também sair do CorelDRAW pressionando **Alt** + **F4**.

## Explorar tarefas básicas

O CorelDRAW possui um número quase ilimitado de ferramentas e recursos para ajudar na criação de desenhos. A tabela a seguir apresenta os recursos básicos do CorelDRAW para que você possa começar a utilizá-lo.

| Para obter informações sobre | Consulte |
|---|---|
| Desenhar linhas | "Trabalhar com linhas, contornos e pinceladas" na página 67 |
| Desenhar formas | "Desenhar formas" na página 55 |
| Criar e manipular objetos | "Trabalhar com objetos" na página 87 |
| Adicionar cores aos objetos | "Preencher objetos" na página 147 |
| Adicionar texto a um desenho | "Adicionar e selecionar texto" na página 209 |
| Criar desenhos para uso na Web | "Publicar na Web" na Ajuda |
| Imprimir desenhos | "Conceitos básicos de impressão" na página 269 |

##  Precisa de mais informações?

A Ajuda do CorelDRAW contém mais informações para ajudá-lo a começar a utilizar o programa. Para acessar estas informações, consulte "Noções básicas do CorelDRAW" na seção "Noções Básicas" da Ajuda.



# Desenhar formas

O CorelDRAW permite desenhar formas básicas, que você modifica com ferramentas de efeitos especiais e de mudança de forma.

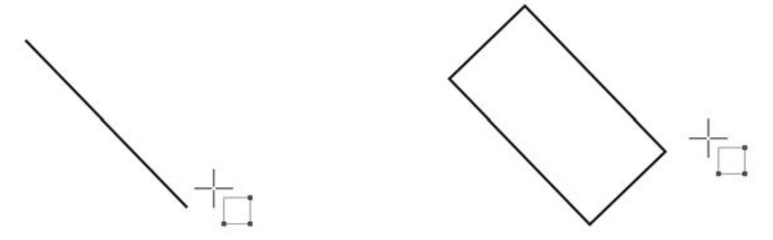
Nesta seção, você aprenderá a:

- desenhar retângulos e quadrados
- desenhar elipses, círculos, arcos e formas de torta
- desenhar polígonos e estrelas
- desenhar espirais
- desenhar formas predefinidas
- desenhar usando reconhecimento de forma

## Desenhar retângulos e quadrados

O CorelDRAW permite desenhar retângulos e quadrados. Desenhe um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal com a ferramenta **Retângulo** ou especificando a largura e a altura com a ferramenta **Retângulo com 3 pontos**. A ferramenta **Retângulo de 3 pontos** permite desenhar retângulos inclinados rapidamente.

Após desenhar um retângulo ou quadrado, você pode mudar a sua forma arredondando um ou mais cantos.



*Para desenhar um retângulo, desenha-se primeiro a linha de base e depois a altura. O retângulo resultante é inclinado.*

### Para desenhar um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desenhar um retângulo | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo**. Arraste na janela de desenho até que o retângulo tenha o tamanho desejado. |
| Desenhar um quadrado | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo**. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste na janela de desenho até que o quadrado tenha o tamanho desejado. |



Para desenhar um retângulo do centro para fora, pressiona-se a tecla **Shift** enquanto se arrasta. Você pode ainda desenhar um quadrado do centro para fora pressionando as teclas **Shift** + **Ctrl** enquanto arrasta.

Para desenhar um retângulo que cubra a página de desenho, clique duas vezes na ferramenta **Retângulo**.

### Para arredondar os cantos de um retângulo ou de um quadrado

1 Clique em um retângulo ou quadrado.

2 Digite valores nas áreas **Arredondamento do canto** na barra de propriedades.

Para aplicar o mesmo arredondamento a todos os cantos, clique no botão **Arredondar cantos simultaneamente** na barra de propriedades.



Você também pode arredondar os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado usando filetes. Para obter mais informações, consulte “Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos” na página 133.

Você também pode arredondar os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado usando a ferramenta **Forma** para arrastar um nó do canto na direção do centro da forma.

Para definir o arredondamento padrão dos cantos, clique em **Ferramentas** ▶ **Opções** e clique duas vezes em **Caixa de ferramentas** na lista de categorias **Área de trabalho**. Em seguida, clique na ferramenta **Retângulo** e mova o controle deslizante ou digite um número.

## Desenhar elipses, círculos, arcos e formas de torta

Você pode desenhar uma elipse ou um círculo arrastando no sentido diagonal com a ferramenta **Elipse**; ou então, pode desenhar uma elipse usando a ferramenta **Elipse de 3 pontos** para especificar a largura e a altura. A ferramenta **Elipse de 3 pontos** permite a criação rápida de uma elipse em um ângulo, eliminando a necessidade de girá-la.

Com a ferramenta **Elipse**, você pode desenhar um novo arco ou forma de torta ou pode desenhar uma elipse ou um círculo e transformá-lo em um arco ou uma forma de torta.



*Com a ferramenta **Elipse de 3 pontos**, pode-se desenhar uma elipse começando pela linha central e só depois passar para a altura. Este método permite desenhar elipses em ângulo.*

### Para desenhar uma elipse ou um círculo arrastando na diagonal

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desenhar uma elipse | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Arraste na janela de desenho até que a elipse tenha a forma desejada. |
| Desenhar um círculo | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste na janela de desenho até que o círculo tenha o tamanho desejado. |



Você pode desenhar uma elipse ou um círculo do centro para fora mantendo pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta.

### Para desenhar uma elipse especificando a largura e a altura

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse de 3 pontos**.

2 Na janela de desenho, arraste para desenhar a linha central da elipse no ângulo desejado.

A linha central corta o centro da elipse e determina a sua largura.

3 Mova o ponteiro para definir a altura da elipse e clique.

## Para desenhar um arco ou uma forma de torta

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desenhar um arco | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Arco** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que o arco tenha a forma desejada. |
| Desenhar uma forma de torta | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Torta** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que a torta fique na forma desejada. |

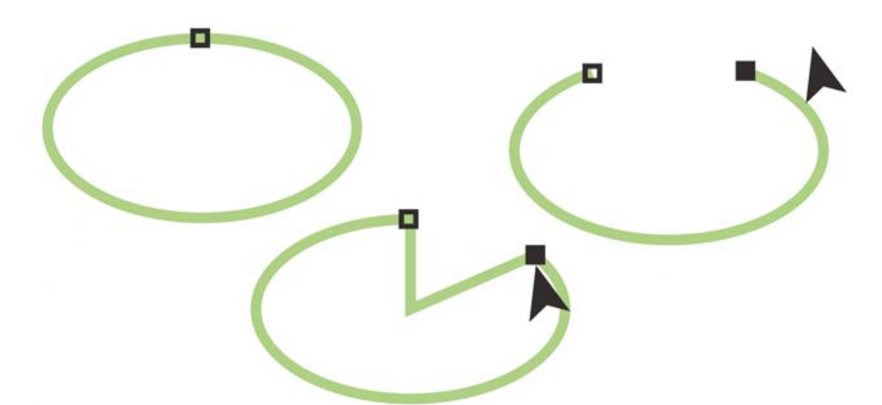


Para desenhar um arco, a elipse ou o círculo, eles devem ter um contorno.



Você pode alterar a direção do arco ou da forma de torta selecionada clicando no botão **Arcos ou tortas no sentido horário/anti-horário** na barra de propriedades.

Para forçar o movimento do nó a incrementos de 15 graus, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta.



*Para usar a ferramenta **Forma** e criar uma forma de torta, arraste o nó da elipse (esquerda) para o interior dela (centro). Para criar um arco, arraste o nó para fora da elipse (direita).*

## Desenhar polígonos e estrelas

OCorelDRAW permite desenhar polígonos e dois tipos de estrela: perfeita e complexa. Estrelas perfeitas são aquelas com aparência tradicional que podem receber preenchimento total em sua forma. As estrelas complexas possuem lados interseccionados e produzem resultados originais com a aplicação de preenchimento.



*Da esquerda para a direita: polígono, estrela perfeita e estrela complexa, todos com preenchimento gradiente aplicado.*

Você pode alterar polígonos e estrelas. Por exemplo, é possível alterar o número de lados de um polígono ou o número de pontas de uma estrela, que podem também ser

aguçadas. Você também pode usar a ferramenta **Forma** para mudar a forma de polígonos e de estrelas complexas, do mesmo modo como em qualquer outro objeto de curva. Para obter informações sobre objetos de curva, consulte "Utilizar objetos de curva" na página 115. As estrelas perfeitas podem mudar de forma também, mas com algumas restrições.

### Para desenhar um polígono

- Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polígono** e arraste na janela de desenho até que o polígono esteja do tamanho desejado.



Você pode desenhar um polígono, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar um polígono simétrico mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta.

### Para desenhar uma estrela

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desenhar uma estrela perfeita | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela** e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado. |
| Desenhar uma estrela complexa | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela complexa** e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado. |



Você pode desenhar uma estrela, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar uma estrela simétrica mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta.

## Como modificar um polígono

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Alterar o número de lados de um polígono | Selecione um polígono, digite um valor na caixa **Número de pontos ou lados no polígono, estrela ou estrela complexa** na barra de propriedades e pressione **Enter**. |
| Mudar a forma de um polígono para a de uma estrela | Selecione um polígono, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó do polígono até que a estrela atinja a forma desejada. |



*Da esquerda para a direita: A ferramenta **Forma** foi usada para transformar um polígono em uma estrela que possa ser moldada como um objeto de curva. Os segmentos de linha da estrela foram convertidos em curvas e ajustados para produzir a forma de uma estrela-do-mar.*

## Para modificar uma estrela

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Alterar o número de pontas de uma estrela | Selecione uma estrela, digite um valor na caixa **Número de pontos ou lados no polígono, estrela ou estrela complexa** na barra de propriedades e pressione **Enter**. |
| Aguçar as pontas de uma estrela | Selecione uma estrela e digite um valor na caixa **Variação de estrela e estrela complexa** na barra de propriedades. |
| Mudar a forma de uma estrela | Selecione uma estrela, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó da estrela. |



Quando você usa a ferramenta **Forma** para mudar a forma de uma estrela perfeita, o movimento do nó é restrito. Além disso, nas estrelas perfeitas você não pode adicionar ou excluir nós nem converter segmentos de linha em curvas.

## Desenhar espirais

É possível desenhar dois tipos de espirais: simétricas e logarítmicas. As espirais simétricas se expandem uniformemente, portanto, a distância entre as revoluções é igual. As espirais logarítmicas se expandem com distâncias cada vez maiores entre as revoluções. É possível definir a taxa a que uma espiral logarítmica se expande para fora.



*Uma espiral simétrica (esquerda) e uma espiral logarítmica (direita)*

### Para desenhar uma espiral

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espiral** .

2 Digite um valor na caixa **Revoluções da espiral** na barra de propriedades.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Espiral assimétrica**
- **Espiral logarítmica**

Para alterar o quanto a espiral se expande à medida que se move para fora, mova o controle deslizante **Expansão da espiral**.

4 Arraste no sentido diagonal na janela de desenho até que a espiral tenha o tamanho desejado.

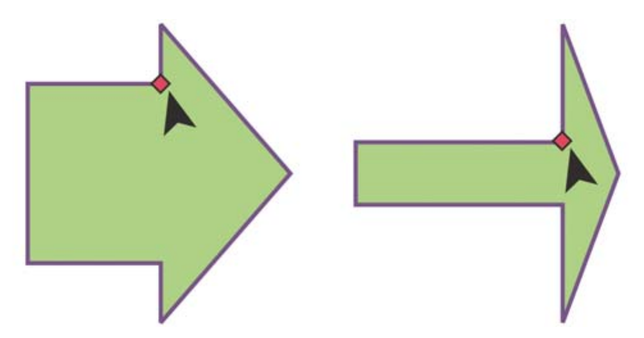


Você pode desenhar uma espiral do centro para fora pressionando a tecla **Shift** enquanto arrasta.

Também é possível desenhar uma espiral com as mesmas dimensões horizontais e verticais mantendo pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta.

## Desenhar formas predefinidas

Com a coleção Perfect Shapes™ é possível desenhar formas predefinidas. Algumas formas — especificamente as formas básicas, de seta, de banner e de legenda — contêm glifos. Você pode arrastar um glifo para modificar a aparência de uma forma.



*Ao utilizar a ferramenta **Forma**, você pode arrastar um glifo para alterar uma forma.*

É possível adicionar texto à parte interna ou externa da forma. Por exemplo, talvez você queira colocar uma etiqueta dentro do símbolo de um fluxograma ou de uma legenda.

### Para desenhar uma forma predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:
- **Formas básicas**
- **Formas de seta**
- **Formas de fluxograma**
- **Formas de banner**
- **Formas de legenda**

2 Abra o seletor **Formas perfeitas**, na barra de propriedades, e clique em uma forma.

3 Arraste na janela de desenho até que a forma tenha o tamanho desejado.



Como acontece com as demais formas, as desenhadas com a ferramenta Formas Perfeitas podem ser modificadas.

### Para modificar uma forma predefinida

1 Selecione uma forma que contenha um glifo.

2 Arraste um glifo até obter a forma desejada.



As formas de ângulo reto, coração, raio, explosão e fluxograma não contêm glifos.

### Para adicionar texto a uma forma predefinida

1 Clique na ferramenta **Texto**.

2 Posicione o cursor dentro do contorno da forma, até que ele mude para um cursor de texto.

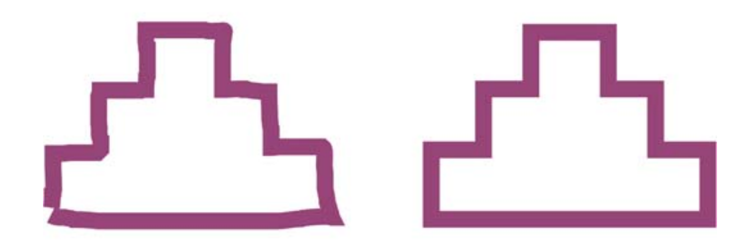
3 Digite dentro da forma, escolha uma fonte e formate o texto.

## Desenhar usando um reconhecimento de forma

Você pode usar a ferramenta **Desenho inteligente** para desenhar pinceladas à mão livre que podem ser convertidas em formas básicas. Retângulos e elipses são convertidos em objetos do CorelDRAW. Trapezóides e paralelogramos são convertidos em objetos de formas perfeitas. Linhas, triângulos, quadrados, losangos, círculos e setas são convertidos em objetos de curvas. Se um objeto não é convertido em uma forma, ele pode ser suavizado. Objetos e curvas desenhados com reconhecimento de forma são editáveis. Você pode definir o nível em que o CorelDRAW reconhece formas e as converte em objetos. Você também pode especificar a quantidade de suavização aplicada às curvas.

É possível definir a quantidade de tempo transcorrida entre se fazer um traço com a caneta e a implementação do reconhecimento de forma. Por exemplo, se o temporizador estiver definido em um segundo e você desenhar um círculo, o reconhecimento de forma terá efeito um segundo depois de você desenhar o círculo.

Você pode fazer correções à medida que desenha. É possível também alterar a espessura e o estilo de linha de uma forma desenhada com o uso do reconhecimento de forma.



*As formas criadas com a ferramenta* ***Desenho inteligente*** *são reconhecidas e suavizadas*.

### Para desenhar uma forma ou linha usando reconhecimento de forma

1 Clique na ferramenta **Desenho inteligente** .

2 Escolha um nível de reconhecimento na caixa de listagem **Nível de reconhecimento** na barra de propriedades.

3 Escolha um nível de Suavização na caixa de listagem **Nível de suavização** na barra de propriedades.

4 Desenhe uma forma ou linha na janela de desenho.



A barra de propriedades da **ferramenta Desenho inteligente** é exibida apenas quando a ferramenta **Desenho inteligente** está selecionada.

### Para definir o retardo do reconhecimento da forma

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Caixa de ferramentas**, clique na **ferramenta Desenho inteligente**.

3 Mova o controle deslizante **Retardo do assistente de desenho**.



O retardo mínimo é 10 milissegundos; o máximo, 2 segundos.

### Para fazer uma correção com o reconhecimento de forma

- Antes de transcorrido o período de retardo do reconhecimento, pressione a tecla

**Shift** e arraste sobre a área a ser corrigida.

Você deve começar a apagar a forma ou linha partindo do último ponto desenhado.



Ao desenhar à mão livre uma forma que consiste em várias curvas, você pode excluir a última curva desenhada pressionando **Esc**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre desenho de formas, consulte "Desenhar formas" na seção "Linhas, formas e contornos" da AJUDA.

# Trabalhar com linhas, contornos e pinceladas

O CorelDRAW permite adicionar linhas e pinceladas por meio de uma variedade de técnicas e ferramentas. Após desenhar linhas ou aplicar pinceladas a linhas, você pode formatá-las. Também é possível formatar os contornos dos objetos.

O CorelDRAW fornece objetos predefinidos que podem ser espalhados ao longo de uma linha. Você pode também criar linhas de fluxo e de dimensão em desenhos.

É possível também desenhar linhas com o uso do reconhecimento de forma. Para obter mais informações, consulte “Desenhar usando um reconhecimento de forma” na página 64.

Nesta seção, você aprenderá a:

- desenhar linhas
- desenhar linhas caligráficas, sensíveis à pressão e predefinidas
- formatar linhas e contornos
- copiar, converter e remover contornos
- aplicar pinceladas
- espalhar objetos ao longo de uma linha
- desenhar linhas de fluxo e de dimensão

## Desenhar linhas

Uma linha é o trajeto entre dois pontos. As linhas podem consistir em vários segmentos, e os segmentos de linha podem ser curvos ou retos. Os segmentos de linha são conectados por nós, que são indicados como pequenos quadrados. O CorelDRAW oferece diversas ferramentas de desenho que permitem desenhar linhas curvas e retas, além de linhas contendo segmentos curvos e retos.

### Ferramentas Mão livre e Polilinha

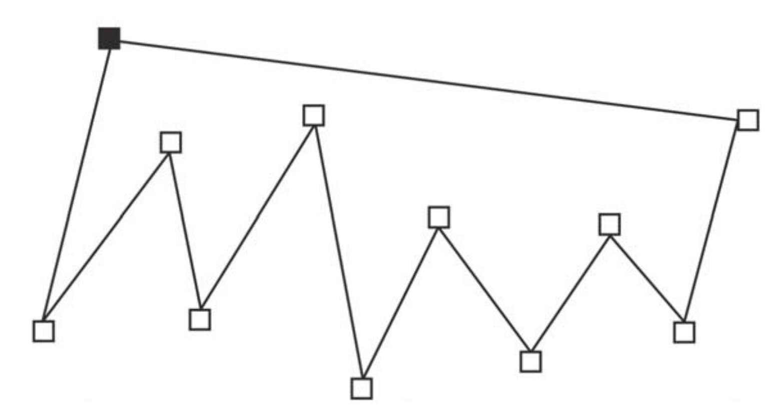
As ferramentas **Mão livre** e **Polilinha** permitem a você desenhar linhas à mão livre como se estivesse fazendo um esboço em um rascunho. Se você cometer um erro ao

desenhar, pode apagar imediatamente a parte indesejada e continuar o desenho. Quando você estiver desenhando linhas ou segmentos retos, pode restringi-los a linhas retas horizontais ou verticais.

A ferramenta **Mão livre** permite controlar a suavidade da linha curva que você está desenhando, assim como adicionar segmentos a uma linha existente. Entretanto, a ferramenta **Polilinha** é mais facilmente usada para desenhar, com rapidez, uma linha complexa que consista em segmentos retos e curvos alternados.

### Ferramentas Bézier e Caneta

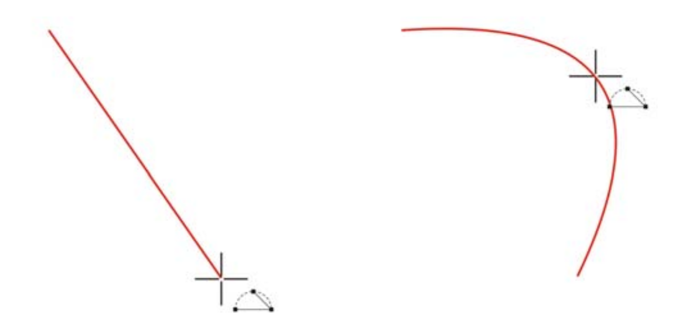
As ferramentas **Bézier** e **Caneta** permitem desenhar linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo. Ao usar a ferramenta **Caneta**, você pode visualizar os segmentos de linha que está desenhando.



*É possível desenhar linhas com vários segmentos utilizando a ferramenta* ***Bézier*** *e clicando toda vez que desejar mudar a direção da linha.*

### Ferramenta curva de 3 pontos

A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar linhas curvas simples, especificando suas larguras e alturas. Use essa ferramenta para criar formas de arco rapidamente, sem manipular nós.



*Você pode desenhar uma linha curva especificando sua largura (esquerda), definindo sua altura e clicando na página (direita).*

### Ferramenta Desenho inteligente

A ferramenta **Desenho inteligente** permite usar reconhecimento de forma para desenhar linhas curvas e retas. Para obter mais informações, consulte “Desenhar usando um reconhecimento de forma” na página 64.

### Utilizar nós e alças de controle

Algumas linhas possuem nós e alças de controle que podem ser manipulados para modelar as linhas à medida que se desenha. Para obter mais informações sobre tipos de nós, consulte “Utilizar objetos de curva” na página 115.

## Para desenhar uma linha com a ferramenta Mão livre

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mão livre** .

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desenhar uma linha curva | Clique no local em que deseja iniciar a linha curva e arraste. |
| Desenhar uma linha reta | Clique no local em que deseja iniciar a linha e, em seguida, no local em que deseja que ela termine. |
| Controlar a suavidade de uma linha curva | Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades. Valores mais altos produzem curvas mais suaves. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Adicionar segmentos de linha a uma linha existente | Clique no nó final de uma linha selecionada e clique onde deseja que o novo segmento termine. |
| Criar uma forma fechada a partir de duas ou mais linhas conectadas | Em uma linha que contém dois segmentos, clique no nó final e, em seguida, no nó inicial. |



Você pode limitar uma linha criada com a ferramenta **Mão livre** a um ângulo predefinido, chamado de ângulo de limitação, mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta. Esse recurso é útil para desenhar linhas retas verticais e horizontais.

Para apagar uma parte de uma linha curva à mão livre, mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste para trás, sobre a linha, antes de liberar o botão do mouse.

## Para desenhar uma linha com a ferramenta Polilinha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polilinhas** .

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.
- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja iniciar o segmento e arraste pela página de desenho.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos.

3 Clique duas vezes para terminar a linha.



Você pode fechar um objeto aberto clicando no botão **Fechamento automático de curvas**  na barra de propriedades.

## Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier** .

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar um segmento curvo, clique no local onde deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja colocar o nó seguinte. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva.
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar.

3 Pressione a **barra de espaço** para terminar a linha.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Desenhar um segmento curvo seguido de um segmento reto | Desenhe um segmento curvo, clique duas vezes no nó final e clique onde deseja que o segmento termine. |
| Desenhar um segmento reto seguido de um segmento curvo | Desenhe um segmento reto. Clique no ponto final do segmento, arraste até o local desejado e solte o botão do mouse. Arraste para desenhar uma curva. |
| Alterar o ângulo curvo para predefinir os incrementos à medida que desenha | Com a tecla **Ctrl** pressionada, arraste a alça de controle. |

## Para desenhar uma linha com a ferramenta Caneta

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Caneta**.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar um segmento curvo, clique no local onde deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja colocar o nó seguinte. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva desejada.
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos. Para obter informações sobre a alternância de segmentos retos e curvos, consulte “Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier” na página 70.

3 Clique duas vezes para terminar a linha.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Visualizar uma linha ao desenhar | Ative o botão **Modo de visualização** na barra de propriedades. Clique na página de desenho e solte o botão do mouse. Mova o mouse e clique para terminar a linha. |
| Adicionar um nó a uma linha | Ative o botão **Adicionar-excluir automaticamente** na barra de propriedades. Aponte para o local na linha em que deseja adicionar um nó e clique quando o ponteiro for alterado para o estado **Adicionar nó** . |
| Excluir um nó de uma linha | Aponte para um nó e clique quando o ponteiro se alterar para o estado **Excluir nó** . |

### Para desenhar uma curva especificando largura e altura

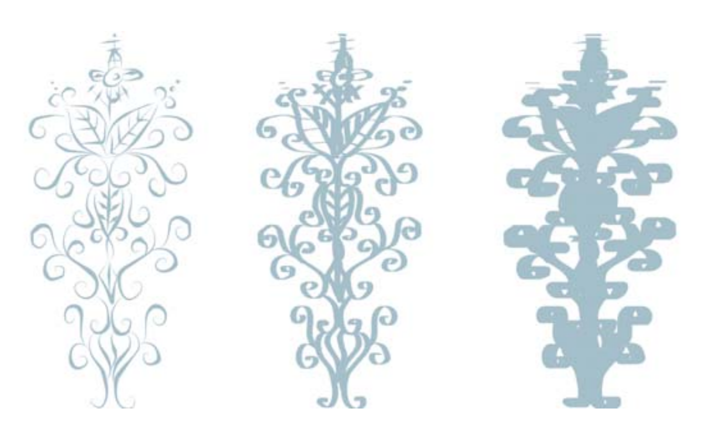
1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Curva de 3 pontos** .

2 Clique no local em que deseja iniciar a curva e arraste até o local em que deseja terminá-la.

3 Solte o botão do mouse e clique no local em que deseja posicionar o centro da curva.

## Desenhar linhas caligráficas, sensíveis à pressão e predefinidas

O CorelDRAW permite a simulação do efeito de uma caneta caligráfica ao se desenhar linhas. As linhas caligráficas variam em espessura conforme a direção da linha e o ângulo da ponta da caneta Por padrão, as linhas caligráficas aparecem como formas fechadas desenhadas a lápis. Controle a espessura de uma linha caligráfica alterando o ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo caligráfico escolhido. Por exemplo, quando a linha desenhada é perpendicular ao ângulo caligráfico, ela tem a espessura máxima especificada pela largura da caneta. No entanto, as linhas desenhadas no ângulo caligráfico têm pouca ou nenhuma espessura.



*Uma caneta caligráfica permite desenhar linhas de várias espessuras.*

O CorelDRAW permite criar linhas sensíveis à pressão que variam de espessura. Você cria esse efeito com o mouse ou com uma caneta sensível à pressão e uma mesa digitalizadora. Ambos os métodos resultam em linhas com bordas curvas e larguras variáveis ao longo de um caminho. Para obter informações sobre o uso de uma caneta sensível à pressão em uma mesa digitalizadora, consulte as instruções do fabricante.



*Uma flor desenhada com linhas de três mídias artísticas diferentes. linhas caligráficas (esquerda), linhas sensíveis à pressão de espessura variável (centro) e linhas predefinidas planas (direita).*

O CorelDRAW fornece linhas predefinidas que permitem a criação de pinceladas espessas com diversas formas. Após desenhar uma linha caligráfica ou predefinida, é possível aplicar a ela um preenchimento do mesmo modo como em qualquer outro

objeto. Para obter informações sobre aplicação de preenchimentos, consulte “Preencher objetos” na página 147.

### Para desenhar uma linha caligráfica

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Caligrafia** na barra de propriedades.

Para definir a largura da linha, digite um valor na caixa **Largura da ferramenta Mídia artística** na barra de ferramentas.

3 Digite um valor na caixa **Ângulo caligráfico** na barra de propriedades.

Para visualizar as bordas da linha, digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.

4 Arraste até que a linha fique da forma desejada.



A largura definida é a largura máxima da linha. O ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo de caligrafia determina a largura real da linha.

### Para desenhar uma linha sensível à pressão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Pressão** na barra de propriedades.

Se estiver utilizando o mouse, pressione a seta **Para cima** ou **Para baixo** para simular alterações na pressão da caneta e alterar a largura da linha.

3 Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Para alterar a largura de uma linha, digite um valor na caixa **Largura da ferramenta Mídia artística** na barra de propriedades.

### Para desenhar uma linha predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Predefinir** na barra de propriedades.

3 Escolha uma forma de linha predefinida na caixa de listagem **Lista de pinceladas predefinidas**.

Para visualizar as bordas da linha, digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.

4 Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Para definir a largura da linha, digite um valor na caixa **Largura da ferramenta Mídia artística** na barra de ferramentas.

## Formatar linhas e contornos

As linhas são tratadas do mesmo modo que os contornos de formas fechadas, como polígonos e elipses. Você pode mudar a aparência de linhas e contornos usando os controles da caixa de diálogo **Caneta de contorno**, a página **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** e a barra de propriedades. Por exemplo, é possível especificar a cor, a largura e o estilo de linhas e contornos.

Você pode escolher um estilo de canto para controlar a forma de canto das linhas e escolher um estilo de extremidade de linha para alterar a aparência dos pontos de extremidade de uma linha. Por padrão, um contorno é aplicado no topo do preenchimento de um objeto, mas ele pode ser aplicado atrás do preenchimento, com o preenchimento sobreposto ao contorno. Também é possível vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto, de modo que o contorno aumente ou diminua à medida que o tamanho do objeto aumente e diminua, respectivamente.

Quando um objeto possui linhas que formam ângulos agudos, é possível definir o limite de meia-esquadria para determinar a sua forma de canto. Os cantos com ângulos acima do limite de meia-esquadria são pontiagudos (meia-esquadria); os cantos com ângulos abaixo do limite de meia-esquadria são chanfrados (retos).

É possível criar contornos caligráficos. Um contorno caligráfico varia conforme a espessura, criando o efeito de um desenho feito à mão. Também é possível adicionar pontas de seta a linhas e curvas. Você pode criar novas pontas de seta e editar as existentes.

As propriedades padrão do contorno e das linhas de cada novo objeto que você desenha são:

- largura de espessura mínima
- cor preta CMYK
- linha sólida
- canto reto e estilos de extremidade das linhas
- nenhuma ponta de seta aplicada
- contorno aplicado ao topo do preenchimento de um objeto

Em alguns programas, os contornos são conhecidos como pinceladas ou linhas espessas.

### Criar contornos recortáveis

Para criar um contorno recortável para dispositivos como plotadoras e cortadoras de vinil, que não interpretam a espessura do contorno, é necessário primeiro converter o contorno em um objeto. Para obter mais informações, consulte "Copiar, converter e remover contornos" na página 78.

Outra maneira de criar um contorno recortável e aplicar um efeito de contorno. Para obter mais informações, consulte "Para contornar um objeto" na página 158.

## Para especificar configurações de linha e de contorno

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Contorno e, em seguida, clique em **Caneta de contorno** .

3 Abra o seletor de cor e clique em uma cor.

4 Digite um valor na caixa **Largura**.

5 Escolha um estilo de linha na caixa **Estilo**.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Definir a forma dos cantos | Na área **Cantos**, escolha um estilo de canto. |
| Definir a aparência dos pontos de extremidade em caminhos abertos | Escolha o estilo de extremidade das linhas na área **Extremidades de linha**. |
| Aplicar um contorno atrás do preenchimento de um objeto | Ative a caixa de seleção **Atrás do preenchimento**. |
| Vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto | Ative a caixa de seleção **Escala com imagem**. |
| Criar um estilo de linha | Clique em **Editar estilo** e mova o controle deslizante na caixa de diálogo **Editar estilo de linha**. Clicando nas caixas à esquerda do controle deslizante, você especifica o posicionamento e a freqüência dos pontos no novo estilo de linha que cria. Clique em **Adicionar**. |

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Editar um estilo de linha | Escolha um estilo de linha na caixa de listagem **Estilo** e clique em **Editar estilo**. Crie um estilo de linha na caixa de diálogo **Editar estilo de linha** e clique em **Substituir**. |
| Definir o limite de meia-esquadria | Digite um valor na caixa **Limite de meia-esquadria**. |



Você pode facilmente acessar a caixa de diálogo **Caneta de contorno** ao clicar no ícone **Contorno** na barra de status.

Também é possível alterar a largura do contorno de um objeto selecionado digitando um valor na caixa **Espessura do contorno** na barra de propriedades.

## Para criar um contorno caligráfico

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Contorno e, em seguida, clique em **Caneta de contorno** .

3 Na área **Cantos**, ative um estilo de canto.

4 Na área **Caligrafia**, digite um valor na caixa **Esticar** para alterar a largura da ponta da caneta.

O valor varia de 1 a 100, sendo 100 a configuração padrão. Reduzir o valor torna retangular as pontas quadradas e ovais as pontas redondas, criando um efeito caligráfico mais pronunciado.

5 Digite um valor na caixa **Ângulo** para alterar a orientação da caneta em relação à superfície do desenho.



Para redefinir os valores **Esticar** e **Ângulo** aos seus valores originais, clique em **Padrão**.

Além disso, é possível ajustar os valores **Esticar** e **Ângulo** arrastando a caixa de visualização **Forma da ponta**.

### Para adicionar uma ponta de seta

1 Selecione uma linha ou uma curva.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Contorno e, em seguida, clique em **Caneta de contorno** .

3 Na área **Setas**, abra o seletor **Ponta de seta de início** e clique em uma forma de extremidade de linha.

4 Abra o seletor **Ponta de seta de extremidade** e clique em uma forma de extremidade de linha

## Copiar, converter e remover contornos

O CorelDRAW permite copiar as propriedades de contorno para outros objetos. Para obter informações sobre como copiar propriedades de contorno, consulte “Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro” na página 98.

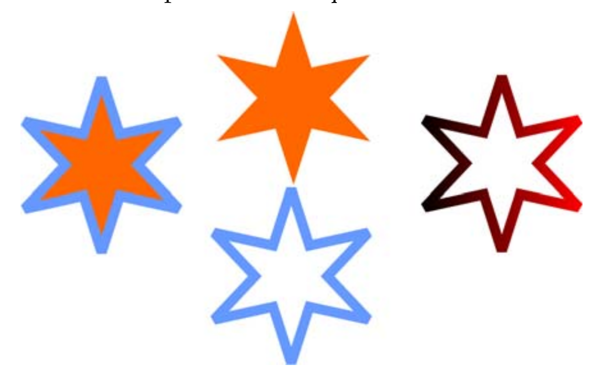
Você pode também converter um contorno em um objeto e pode remover um contorno. Converter um contorno em um objeto cria um objeto fechado não preenchido com a forma do contorno. Você pode aplicar preenchimentos e efeitos especiais ao novo objeto. O recurso de conversão de um contorno em um objeto pode ser usado para criar contornos recortáveis para dispositivos como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil, que não podem interpretar a espessura dos contornos em arquivos do CorelDRAW.

### Para converter um contorno em objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Converter contorno em objeto**.

O contorno se torna um objeto fechado e não preenchido, independente do preenchimento do objeto original. Se desejar aplicar um preenchimento ao novo objeto, o preenchimento é aplicado à área que foi o contorno do objeto original.



*Uma estrela com um contorno aplicado (esquerda); o contorno foi convertido em um objeto independente do preenchimento original (centro); um preenchimento gradiente foi aplicado ao novo objeto fechado.*

### Para remover a ordem de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na barra de propriedades, selecione **Nenhum** da caixa de listagem **Espessura do contorno**.



Você também pode remover o contorno de um objeto selecionando-o e clicando com o botão direito do mouse em **Sem cor** na paleta de cores.

## Aplicar pinceladas

O CorelDRAW permite aplicar diversas pinceladas predefinidas, desde pinceladas com pontas de seta até as preenchidas com padrões de arco-íris. Ao desenhar uma pincelada predefinida, é possível especificar alguns de seus atributos. Por exemplo, você pode alterar a largura de uma pincelada e especificar sua suavidade.

Também é possível criar pinceladas personalizadas usando um objeto ou um grupo de objetos vetoriais. Quando criar uma pincelada personalizada, você poderá salvá-la como uma predefinição.

### Para aplicar uma pincelada predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .

2 Clique no botão **Pincel**  na barra de propriedades.

3 Escolha uma pincelada na caixa de listagem **Pincelada**.

Para visualizar as bordas da pincelada, digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.

4 Arraste até que a pincelada esteja com a forma desejada.

Para definir a largura da pincelada, digite um valor na caixa **Largura da ferramenta Mídia artística** na barra de propriedades.



Se tiver acesso a uma pincelada que não conste na caixa de listagem **Pincelada**, poderá aplicá-la clicando no botão **Procurar**, na barra de propriedades, e localizando o arquivo da pincelada.

### Para criar uma pincelada personalizada

1 Selecione um objeto ou um conjunto de objetos agrupados.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .

3 Clique no botão **Pincel** na barra de propriedades.

4 Clique no objeto ou nos objetos agrupados.

5 Clique no botão **Salvar pincelada de mídia artística**  na barra de propriedades.

6 Digite um nome de arquivo para a pincelada.

7 Clique em **Salvar**.



As pinceladas personalizadas podem ser acessadas pela caixa de listagem **Pincelada**, na barra de propriedades.



Para excluir uma pincelada personalizada, selecione a pincelada na caixa de listagem **Pincelada**, na barra de propriedades, e clique no botão **Excluir** .

Você pode criar pinceladas personalizadas clicando em **Efeitos** ▸ **Mídia artística** e especificando as configurações desejadas na janela de encaixe **Mídia artística**.

## Espalhar os objetos em uma linha

O CorelDRAW permite espalhar uma série de objetos em uma linha. Além de gráficos e objetos de texto, é possível importar bitmaps e símbolos para espalhar em uma linha.

Você pode controlar a aparência de uma linha espalhada ajustando o espaçamento entre objetos, para que fiquem mais próximos ou mais distantes uns dos outros. Também é possível variar a ordem dos objetos na linha. Por exemplo, se estiver espalhando uma série de objetos que incluem uma estrela, um triângulo e um quadrado, você pode alterar a ordem de espalhamento para que o quadrado apareça primeiro, seguido do triângulo e da estrela. O CorelDRAW também permite mudar a posição dos objetos em uma linha espalhada, girando-os ao longo do caminho ou deslocando-os em uma das quatro direções diferentes: alternar, esquerda, aleatório ou direita. Por exemplo, você pode escolher um deslocamento à esquerda para alinhar os objetos espalhados à esquerda do caminho.

Pode também criar uma nova lista de espalhamento com seus próprios objetos.



*Objetos espalhados em uma linha curva (esquerda). Os objetos e a linha foram editados depois que os objetos foram espalhados (direita).*

### Para espalhar uma linha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .

2 Clique no botão **Espalhador** na barra de propriedades.

3 Escolha uma lista de espalhamento na caixa de listagem **Arquivo de lista de espalhamento** na barra de propriedades.

Se a lista de espalhamento desejada não estiver listada, clique no botão **Procurar** na barra de propriedades para selecionar a pasta em que o arquivo está localizado.

4 Arraste para desenhar a linha.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Ajustar o número de objetos espalhados em cada ponto de espaçamento | Digite um número na caixa superior da caixa **Salpicos/espaçamento dos objetos a serem espalhados** na barra de propriedades. |
| Ajustar o espaçamento entre salpicos | Digite um número na caixa inferior da caixa **Salpicos/espaçamento dos objetos a serem espalhados** na barra de propriedades. |
| Definir a ordem de espalhamento | Escolha uma ordem de espalhamento na caixa de listagem **Escolha da ordem de espalhamento** na barra de propriedades. |
| Ajustar o tamanho dos objetos espalhados | Digite um número na caixa superior da caixa **Tamanho de objetos a serem espalhados** na barra de propriedades. |
| Aumentar ou reduzir o tamanho dos objetos espalhados à medida que avançam pela linha | Digite um número na caixa inferior da caixa **Tamanho de objetos a serem espalhados** na barra de propriedades. |
| Redefinir uma lista de espalhamento com suas configurações salvas | Clique no botão **Redefinir valores** na barra de propriedades. |



Aumentar o valor do tamanho de objetos espalhados na linha torna esses objetos maiores à medida que são distribuídos ao longo do caminho.

As listas de espalhamento com objetos mais complexos utilizam mais recursos do sistema. O CorelDRAW demora mais para produzir linhas com objetos complexos; além disso, esses objetos aumentam o tamanho do arquivo. A utilização de símbolos para cada grupo da lista pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo e diminuir as exigências do sistema. Para obter mais informações sobre como criar símbolos, consulte “Trabalhar com símbolos” na Ajuda.

## Para criar uma nova lista de espalhamento

1 Clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

2 Selecione um objeto, um grupo de objetos agrupados ou um símbolo.
3 Clique no botão **Salvar** na janela de encaixe **Mídia artística**.
4 Ative o **Espalhador de objetos**.
5 Clique em **OK**.
6 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome de arquivo**.
7 Clique em **Salvar**.



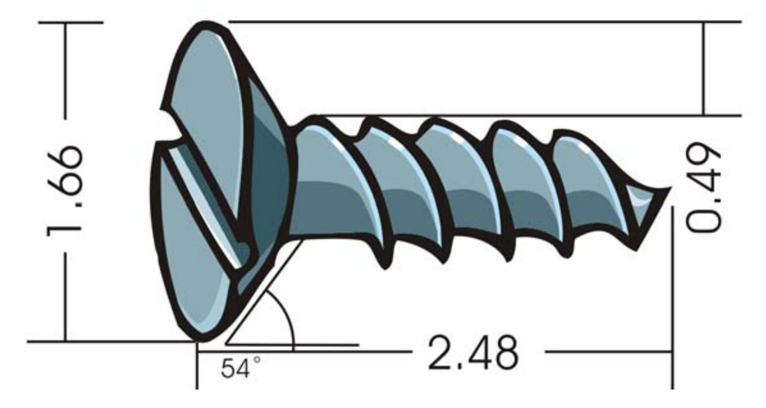
As listas de espalhamento são salvas como arquivos CorelDRAW (CDR) e podem ser acessadas na caixa de listagem **Arquivo de lista de espalhamento**, na barra de propriedades **Mídia artística**.

## Desenhar linhas de fluxo e de dimensão

Você pode desenhar linhas de fluxo em fluxogramas e organogramas para conectar formas de gráfico. Os objetos ficam conectados por essas linhas, mesmo quando você move um ou ambos os objetos. Para obter informações sobre como desenhar formas de fluxograma, consulte“Desenhar formas predefinidas” na página 63.

É possível desenhar linhas de legenda que rotulam e chamam a atenção para os objetos.

Você também desenha linhas de dimensão para indicar a distância entre dois pontos de um desenho ou o tamanho dos objetos. Por padrão, as linhas de dimensão e as medidas mostradas nas linhas mudam em função do tamanho do objeto.




*As linhas de dimensão podem mostrar os tamanhos das partes de um objeto.*

Para poder usar linhas de fluxo, legenda e dimensão com precisão, você precisará alinhá-las a nós específicos nos objetos. Para obter mais informações sobre alinhamento e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 105.

### Para desenhar uma linha de fluxo entre dois ou mais objetos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conector**.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Conector em ângulo** — para criar uma linha de fluxo contendo ângulos retos. A linha de fluxo pode ser uma seqüência de segmentos verticais ou horizontais, ou ambos.
- **Conector reto** — para criar uma linha de fluxo reta em qualquer ângulo.

3 Arraste de um nó de um objeto até um nó de outro objeto.

### Para desenhar uma legenda

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Dimensão**.

2 Clique na ferramenta **Legenda**, na barra de propriedades.

3 Clique onde você deseja que o primeiro segmento de legenda comece.

4 Clique onde deseja que o segundo segmento comece.

5 Clique onde deseja que o segundo segmento termine.

Um cursor de texto é exibido no final da linha de legenda, indicando o local onde uma etiqueta deve ser digitada para o objeto.

6 Digite o texto da legenda.

### Para desenhar uma linha de dimensão.

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Dimensão**.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- Ferramenta **Dimensão vertical** — para criar uma linha de dimensão vertical que meça a distância vertical entre dois nós quaisquer (ao longo do eixo y)
- Ferramenta **Dimensão horizontal** — para criar uma linha de dimensão horizontal que meça a distância horizontal entre dois nós quaisquer (ao longo do eixo x)
- Ferramenta **Dimensão inclinada** — para criar uma linha de dimensão inclinada que meça o comprimento dos segmentos de linhas inclinadas

- Ferramenta **Dimensão automática** — para criar uma linha de dimensão vertical ou horizontal

3 Clique no ponto inicial e nos pontos de extremidade da linha de dimensão.

4 Clique no local onde você deseja colocar o texto de dimensão.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Desenhar uma linha de dimensão angular | Clique no botão da ferramenta **Dimensão angular** na barra de propriedades. Clique onde deseja que as duas linhas que medem o ângulo se encontrem. Clique onde deseja que a primeira linha termine e onde deseja que a segunda linha comece. Clique onde deseja que a etiqueta do ângulo apareça. |



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com linhas, contornos e pinceladas, consulte "Trabalhar com linhas, contornos e pinceladas" na seção "Linhas, formas e contornos" da Ajuda.



# Trabalhar com objetos

Trabalhar com objetos é parte essencial da criação de desenhos.

Nesta seção, você aprenderá a:

- selecionar objetos
- transformar objetos
- copiar, duplicar e excluir objetos
- criar objetos a partir de áreas fechadas
- criar um limite em torno de objetos selecionados
- copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos
- posicionar objetos
- alinhar e distribuir objetos
- alinhar objetos
- usar guias dinâmicas
- alterar a ordem dos objetos
- agrupar objetos
- combinar objetos
- inserir códigos de barra

## Selecionar objetos

Antes de alterar um objeto é necessário selecioná-lo. Você pode selecionar objetos visíveis, objetos ocultos por outros objetos, um único objeto em um grupo ou um grupo aninhado. Além disso, pode selecionar objetos na ordem em que foram criados, selecionar todos os objetos de uma só vez e desmarcar objetos.



*Uma caixa delimitadora aparece em torno de um objeto selecionado e um "X" aparece no centro do objeto.*

## Para selecionar objetos

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar um objeto | Clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, em um objeto. |
| Selecionar vários objetos | Clique na ferramenta **Seleção** , mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto que deseja selecionar. |
| Selecionar todos os objetos | Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Objetos**. |
| Selecionar um objeto de um grupo | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl**, clique na ferramenta **Seleção** e em um objeto de um grupo. |
| Selecionar um objeto de um grupo aninhado | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl**, clique na ferramenta **Seleção** e clique uma ou mais vezes no objeto que você deseja selecionar, até que uma caixa de seleção apareça em torno dele. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar um objeto oculto por outros objetos | Mantenha pressionada a tecla **Alt**, clique na ferramenta **Seleção** e clique uma ou mais vezes no objeto no topo da exibição, até que uma caixa de seleção apareça em torno do objeto oculto. |



A barra de status exibe uma descrição de cada objeto oculto quando você o seleciona.



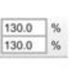
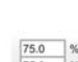
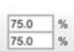
Você pode também selecionar um ou mais objetos clicando na ferramenta **Seleção** e arrastando em torno do objeto ou dos objetos. Esse método é conhecido como seleção com marca.

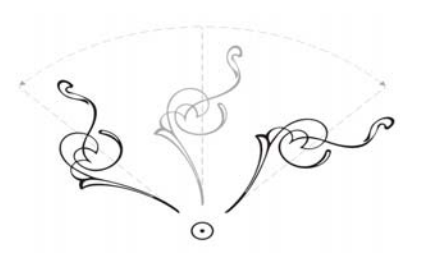
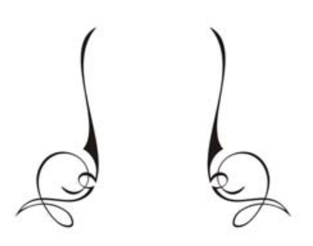
### Para cancelar a seleção de objetos

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Desmarcar todos os objetos | Clique na ferramenta **Seleção** e clique em um espaço em branco na janela de desenho. |
| Desmarcar um único objeto entre vários objetos selecionados | Mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique na ferramenta **Seleção** e no objeto. |

## Transformar objetos

A aparência e a posição dos objetos na janela de desenho podem ser alteradas com as transformações a seguir.

| Transformação | Exemplo |
| --- | --- |
| **Tamanho** permite alterar a largura e a altura de um objeto. |   |
| **Mudar escala** permite dimensionar um objeto para uma porcentagem de seu tamanho original. |          |
| **Inclinar** permite inclinar um objeto para um lado. |   |
| **Esticar** permite alterar a altura e a largura e de um objeto de maneira não proporcional. |   |

| Transformação | Exemplo |
|---|---|
| A **Rotação** permite girar um objeto em torno a um eixo central ou a um ponto relativo à sua posição. |  |
| **Espelhar** permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto. |  |

## Transformar objetos interativamente

Você pode transformar um objeto interativamente usando o mouse e a ferramenta **Seleção**. Esse método é o mais rápido, mas não é recomendável se você deseja transformar um objeto com precisão.

## Outros métodos para transformar objetos

Você pode transformar um objeto de uma das formas a seguir:

- Para obter resultados mais precisos, você pode selecionar um objeto com a ferramenta **Seleção** e ajustar as configurações na barra de propriedades. Por exemplo, pode-se especificar um ângulo de rotação preciso ou o tamanho de um objeto.
- A janela de encaixe **Transformações** permite transformar objetos com precisão e aplicar a transformação à duplicata de um objeto, que é criada automaticamente. Esse recurso permite experimentar transformações sem afetar o objeto original. Você pode acessar a janela de encaixe **Transformações** clicando em **Organizar** ▸ **Transformações** e clicando em um comando.
- A barra de ferramentas **Transformar** também permite transformar objetos com precisão. Você pode acessar a barra de ferramentas **Transformar** clicando em **Janelas** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Transformar**.

Cada um desse métodos permite aplicar transformações em um único objeto ou em vários objetos simultaneamente.

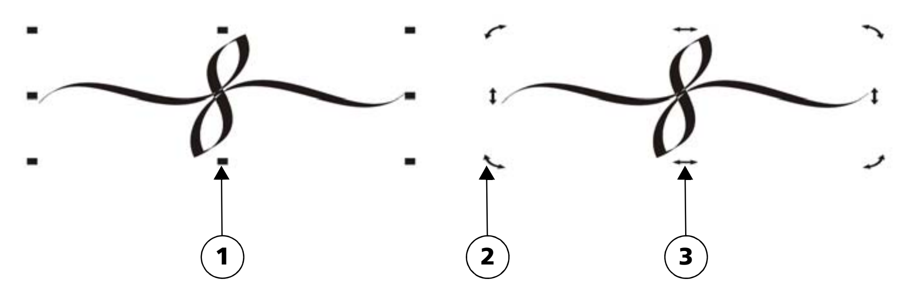
### Limpar e refazer transformações

Todas as transformações podem ser removidas simultaneamente a qualquer momento.

## Para transformar um objeto interativamente

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção**.

A caixa delimitadora do objeto é exibida. A caixa delimitadora contém oito alças de seleção que podem ser usadas para dimensionar, esticar e espelhar o objeto. Se você clicar novamente no objeto, novas alças são exibidas. Você pode usar essas alças para girar e inclinar o objeto.




*Tipos de alça: seleção (1), rotação (2) e inclinação (3)*

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Alterar tamanho ou escala de um objeto | Arraste a alça de seleção de um dos cantos. |
| Esticar um objeto | Arraste a alça de seleção do meio. |
| Inclinar um objeto | Clique no objeto para exibir as alças de inclinação e arraste uma delas. |
| Girar um objeto | Clique no objeto para exibir as alças de rotação e arraste uma delas. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Espelhar um objeto | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste uma alça de seleção para o lado oposto ao do objeto. |

### Para remover todas as transformações aplicadas a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Limpar transformações**.

## Copiar, duplicar e excluir objetos

O CorelDRAW oferece duas formas de copiar objetos. Quando não precisar mais de um objeto, você pode excluí-lo.

### Cortar, copiar e colar

Você pode recortar ou copiar um objeto para colocá-lo na área de transferência e colá-lo em um desenho ou em outro aplicativo. Se um objeto for recortado para a área de transferência, ele será removido do desenho. Se um objeto for copiado para a área de transferência, o original permanecerá no desenho.

### Duplicar

Se um objeto for duplicado, a cópia será colocada diretamente na janela de desenho e a área de transferência não será usada. Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Além disso, quando um objeto é duplicado, você pode especificar a distância entre o objeto original e o duplicado ao longo dos eixos x e y. A distância é conhecida como deslocamento.

### Copiar objetos em uma posição específica

Você pode criar várias cópias de objetos simultaneamente enquanto especifica a posição delas, sem utilizar a área de transferência. Por exemplo, é possível distribuir cópias de objetos horizontalmente, para a esquerda ou para a direita do objeto original, ou distribuí-las verticalmente, abaixo ou acima do objeto original. É possível especificar o espaçamento entre cópias de objetos ou o deslocamento entre as cópias de objetos criadas.

## Para recortar ou copiar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** e clique em uma das seguintes opções:
- **Recortar**
- **Copiar**

## Para colar um objeto em um desenho

- Clique em **Editar** ▸ **Colar**.



Você pode utilizar este procedimento para colar um objeto de outro aplicativo.

Para colar um objeto de um formato de arquivo não suportado ou especificar opções para o objeto colado, clique em **Editar** ▸ **Colar especial**.

## Para duplicar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Duplicar**.

Quando você duplica objetos pela primeira vez, a caixa de diálogo **Duplicar deslocamento** é exibida. Para especificar a distância entre a duplicata e o objeto original ao longo dos eixos x e y, digite valores nas caixas **Deslocamento horizontal** e **Deslocamento vertical**.
- O valor de deslocamento 0 posiciona a duplicata sobre o original.
- Valores positivos de deslocamento posicionam a duplicata acima e à direita do original.
- Valores negativos de deslocamento posicionam a duplicata abaixo e à esquerda do original.



A duplicação de um objeto é útil para a criação de sombreamentos recortáveis para dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras.



É possível alterar o deslocamento das duplicatas criadas. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções** e na lista de categorias **Documento**, clique em **Geral** e digite valores nas caixas **Deslocamento horizontal** e **Deslocamento vertical**.

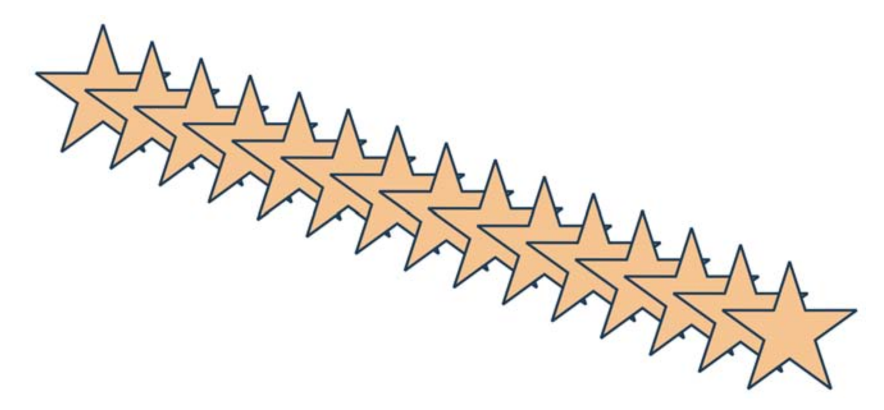
### Para criar cópias de um objeto em uma posição especificada

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Executar etapa e repetir**.

3 Na janela de encaixe **Executar etapa e repetir**, digite um valor na caixa **Número de cópias**.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Distribuir cópias de objetos horizontalmente | Na área **Configurações verticais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Deslocamento horizontal**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias dos objetos à direita ou à esquerda do original, escolha **Esquerda** ou **Direita** na caixa de listagem **Direção**. |
| Distribuir cópias de objetos verticalmente | Na área **Configurações horizontais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Deslocamento vertical**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias de objetos acima ou abaixo do original, escolha **Para cima** ou **Para baixo** na caixa de listagem **Direção**. |
| Deslocamento de todas as cópias de objetos em uma distância especificada | Nas áreas **Deslocamento horizontal** e **Deslocamento vertical**, escolha **Deslocamento** na caixa de listagem **Modo** e digite valores na caixa **Distância**. |



*Várias cópias de um objeto são deslocadas em uma distância especificada.*

### Para excluir um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Excluir**.

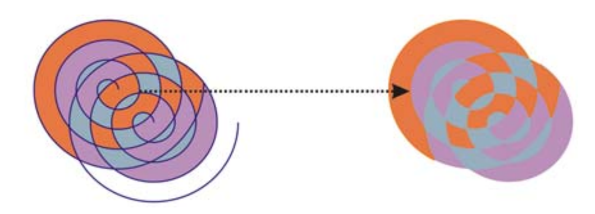


Para recuperar um objeto excluído, é necessário usar o comando **Desfazer**. Para obter mais informações, consulte “Desfazer, refazer e repetir ações” na página 47.

## Criar objetos a partir de áreas fechadas

É possível criar objetos a partir de áreas fechadas por outros objetos. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que cruze a si mesma para criar loops, poderá criar um objeto a partir da forma de loop. Você pode criar um objeto na forma da área se a área inteira estiver delimitada, não importando o número de formas e linhas existentes ao redor.

Para obter mais informações sobre a criação de objetos a partir de áreas fechadas, consulte “Aplicar preenchimentos a áreas” na página 154.

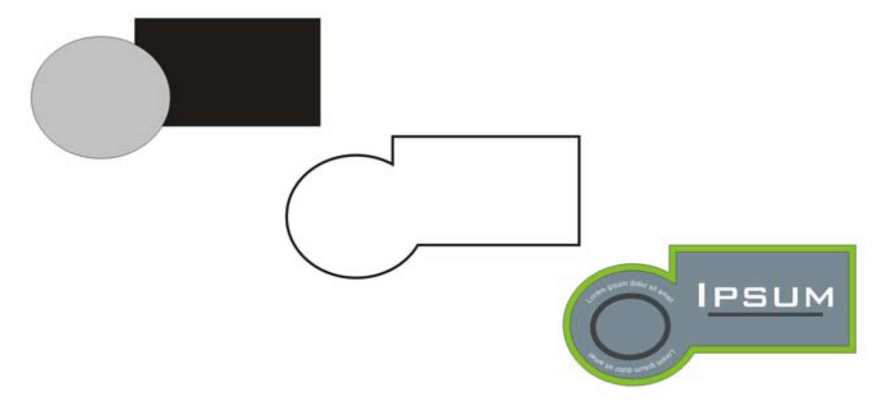


*A ferramenta **Preenchimento inteligente** é usada para delimitar as áreas criadas pelos dois objetos espirais (esquerda), de forma que novos objetos sejam criados a partir das áreas delimitadas. Neste exemplo, os objetos espirais originais são excluídos (direita) e os objetos criados recentemente são mantidos.*

## Criar um limite em torno de objetos selecionados

É possível criar automaticamente um caminho em torno dos objetos selecionados em uma camada para criar um limite. Esse limite pode ser usado para diferentes fins, como produzir linhas de contorno ou linhas de recorte.

O limite é criado por um caminho fechado que segue a forma dos objetos selecionados. As propriedades padrão de preenchimento e contorno aplicam-se ao objeto criado pelo limite.




*É possível criar um limite em torno dos objetos selecionados (esquerda). O limite é criado como um novo objeto (meio) que pode ser usado como uma linha de recorte ou de contorno para o logotipo finalizado (direita).*

### Para criar um limite em torno dos objetos selecionados

1 Selecione os objetos que deseja envolver com um limite.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Criar limite**.

## Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos

CorelDRAW permite copiar atributos de um objeto para o outro. Você pode copiar as propriedades de objeto como contornar, preencher e propriedades de texto. Pode também copiar transformações de objeto, como dimensionar, girar e posicionar. E ainda copiar efeitos aplicados a objeto.

### Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas**.

2 Na barra de propriedades, selecione **Atributos de objeto** na caixa de listagem.

3 Clique no menu desdobrável **Propriedades** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Contorno**
- **Preenchimento**
- **Texto**

4 Clique na borda do objeto que contém as propriedades que deseja copiar.

5 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Balde de tinta**.

6 Clique na borda do objeto ao qual você deseja aplicar as propriedades copiadas.



Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Transformações** e **Efeitos**, na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

### Para copiar o tamanho, posição e rotação de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas**.

2 Na barra de propriedades, selecione **Atributos de objeto** na caixa de listagem.

3 Clique no menu desdobrável **Transformações**, na barra de propriedades, e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Tamanho**
- **Rotação**
- **Posição**

4 Clique na borda do objeto que contém as transformações que deseja copiar.

5 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Balde de tinta**.

6 Clique na borda do objeto ao qual você deseja aplicar as transformações copiadas.

### Para copiar efeitos de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas** .

2 Selecione **Atributos de objeto** na caixa de listagem da barra de propriedades.

3 Clique no menu desdobrável **Efeitos** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Perspectiva**
- **Envelope**
- **Mistura**
- **Extrusão**
- **Contorno**
- **Lente**
- **PowerClip**
- **Sombreamento**
- **Distorção**

4 Clique na borda do objeto que contém os efeitos que deseja copiar.

5 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Balde de tinta** .

6 Clique na borda do objeto ao qual você deseja aplicar os efeitos copiados.

## Posicionar objetos

Você pode posicionar objetos arrastando-os para um novo local, por deslocamento, ou especificando suas coordenadas horizontais e verticais.

O deslocamento permite mover um objeto em incrementos pressionando as teclas de **Seta**. O valor do incremento é conhecido como distância de deslocamento. O microdeslocamento permite mover um objeto em uma fração da distância de deslocamento. O superdeslocamento permite mover um objeto em um múltiplo da distância de deslocamento. Por padrão, os objetos podem se deslocar em incrementos de 0,1 pol (2,5 mm), mas o valor do incremento pode ser alterado de acordo com a necessidade. Além disso, é possível alterar os valores de microdeslocamento e superdeslocamento.

Para posicionar um objeto, é possível definir coordenadas horizontais e verticais em relação ao ponto de ancoragem do centro do objeto, ou a outro ponto de ancoragem.

Também é possível mover um objeto para outra página. Para obter mais informações, consulte “Para mover um objeto para outra página” na página 176.

### Para mover um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Aponte para o centro da caixa delimitadora.

3 Quando o cursor de posicionamento for exibido, arraste o objeto para uma nova posição no desenho.



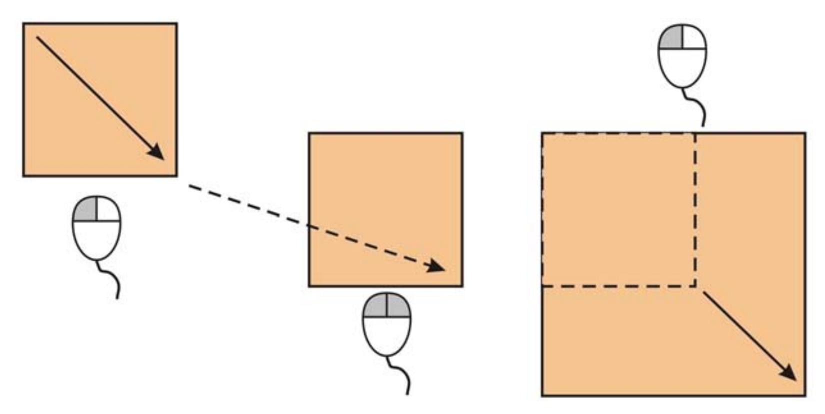
Você pode mover um objeto para outra página arrastando o objeto sobre uma guia de número de página na parte inferior da janela do documento e arrastando o objeto para a janela do documento.

### Para mover um objeto enquanto desenha

1 Inicie desenhando uma forma, como um retângulo, elipse ou polígono.

2 Mantenha pressionado o botão direito do mouse sem soltar o esquerdo e arraste o objeto inacabado até a nova posição.

3 Solte o botão direito do mouse e continue desenhando.



*Mover um objeto enquanto desenha*

## Para deslocar um objeto

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Deslocar um objeto selecionado na distância de deslocamento | Pressione uma tecla de **seta**. |
| Deslocar um objeto selecionado em uma fração da distância de deslocamento (microdeslocamento) | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione uma tecla de **seta**. |
| Deslocar um objeto selecionado em um múltiplo da distância de deslocamento (superdeslocamento) | Mantenha pressionada a tecla **Shift** e pressione uma tecla de **seta**. |

## Para definir distâncias de deslocamento

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.

3 Digite um valor na caixa de **Deslocamento**.

4 Digite um valor em uma das caixas a seguir:
- **Superdeslocamento**
- **Microdeslocamento**



Você também pode especificar a distância de deslocamento desmarcando todos os objetos e digitando um valor na caixa **Distância de deslocamento** na barra de propriedades.

Para salvar as novas distâncias de deslocamento para usá-las em novos desenhos, clique em **Ferramentas** ▸ **Salvar configurações como padrão**.

## Para posicionar um objeto pelas coordenadas x e y

1 Selecione um objeto.

2 Na barra de propriedades, digite valores nas seguintes caixas:
- **x** — permite posicionar o objeto no eixo x
- **y** — permite posicionar o objeto no eixo y

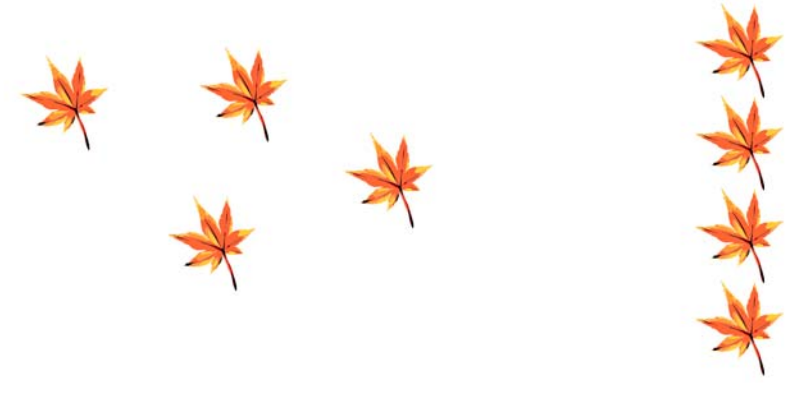
3 Pressione **Enter**.

## Alinhar e distribuir objetos

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho. Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade. O alinhamento de objetos com outros pode ser feito pelos centros ou pelas bordas.

Podem-se alinhar vários objetos horizontal ou verticalmente em relação ao centro da página de desenho. Também é possível organizar um ou vários objetos ao longo da borda da página e pelo ponto mais próximo em uma grade.

A distribuição de objetos adiciona automaticamente espaçamento entre eles com base na largura, altura e pontos centrais. É possível distribuir objetos para que os pontos centrais ou as bordas selecionadas (por exemplo, superior ou direita) apareçam em intervalos iguais. Também é possível distribuir objetos para que o espaçamento entre eles seja igual. Os objetos podem ser distribuídos em toda a extensão da caixa delimitadora que os rodeia ou por toda a página de desenho.



*Objetos dispersos (esquerda) são alinhados verticalmente e distribuídos de maneira uniforme (direita).*

### Para alinhar um objeto com outro objeto

1 Selecione os objetos.

O objeto usado como referência para alinhar as bordas esquerda, direita, do topo ou da base é determinado pela ordem de criação ou de seleção. Quando você seleciona objetos com marcas antes de alinhá-los, o último objeto criado é utilizado. Se os objetos forem selecionados um por vez, o último objeto selecionado será o ponto de referência para alinhar os outros.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Clique na guia Alinhar.

4 Especifique o alinhamento vertical, alinhamento horizontal ou ambos:
- Para alinhar objetos ao longo do eixo vertical, ative a caixa de seleção **À esquerda**, **No centro** ou **À direita**.
- Para alinhar objetos ao longo do eixo horizontal, ative a caixa de seleção **No topo**, **No centro** ou **Na base**.

5 Na caixa de listagem **Alinhar objetos com**, selecione **Ativar objetos**.

Ao alinhar objetos de texto, selecione uma das seguintes opções na caixa de listagem **Para uso de objetos de fonte de texto**:
- **Linha de base da primeira linha**— usa a linha da base da primeira linha do texto como ponto de referência
- **Linha de base da última linha**— usa a linha da base da última linha do texto como ponto de referência
- **Caixa delimitadora** — usa a caixa delimitadora de um objeto de texto como ponto de referência



Você também pode alinhar objetos rapidamente, sem utilizar a caixa de diálogo **Alinhar e distribuir** clicando em **Organizar** ▸ **Alinhar e distribuir** e em qualquer um dos seis primeiros comandos de alinhamento. A letra ao lado de um nome de comando indica o atalho de teclado que pode ser usado para alinhar objetos. Por exemplo, a letra **E** ao lado do comando **Alinhar à esquerda** mostra que você pode pressionar **E** para alinhar objetos com o ponto à extrema esquerda do objeto usado como ponto de referência.

## Para alinhar um objeto pelo centro da página

1 Selecione um objeto.

Para alinhar vários objetos, selecione os objetos por marcas.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Alinhar e distribuir** e em uma das seguintes opções:
- **Centralizar pela página** — alinha todos os objetos com o centro da página, vertical e horizontalmente
- **Centralizar verticalmente pela página** — alinha os objetos pelo centro da página ao longo de um eixo vertical
- **Centralizar horizontalmente pela página** — alinha os objetos pelo centro da página ao longo de um eixo horizontal



Também é possível alinhar todos os objetos pelo centro da página, vertical e horizontalmente, pressionando **P**.

## Para distribuir objetos

1 Selecione os objetos.

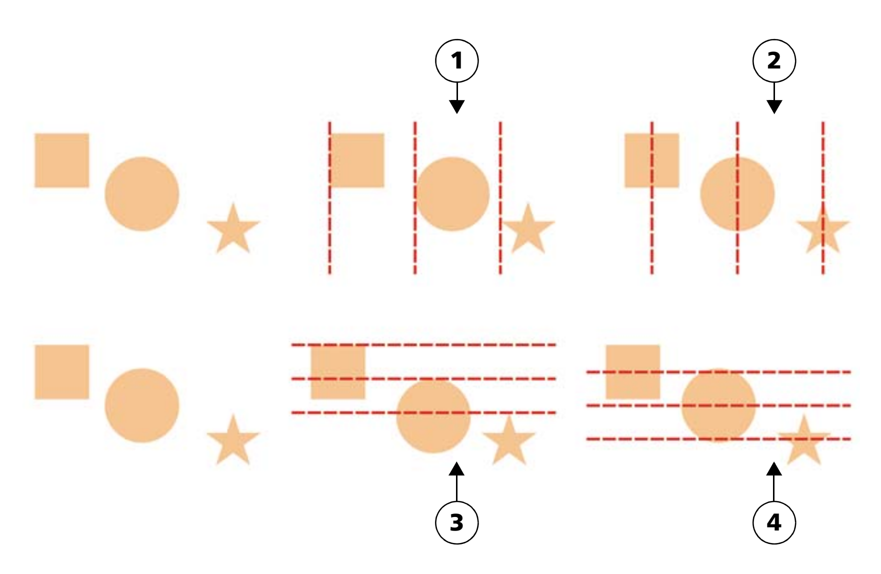
2 Clique em **Organizar** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Clique na guia **Distribuir**.

4 Para distribuir os objetos horizontalmente, ative uma das seguintes opções na fileira superior direita:
- **À esquerda** — espaça uniformemente as bordas esquerdas dos objetos
- **No centro** — espaça uniformemente os pontos centrais dos objetos
- **Espaçamento** — coloca intervalos iguais entre os objetos selecionados
- **À direita** — espaça uniformemente as bordas direitas dos objetos

5 Para distribuir os objetos verticalmente, ative uma das seguintes opções na coluna da esquerda:
- **No topo** — espaça uniformemente as bordas superiores dos objetos
- **No centro** — espaça uniformemente os pontos centrais dos objetos
- **Espaçamento** — coloca intervalos iguais entre os objetos selecionados
- **Na base** — espaça uniformemente as bordas inferiores dos objetos

6 Para indicar a área sobre a qual os objetos são distribuídos, ative uma das seguintes opções:
- **Limite da seleção** — faz a distribuição dos objetos pela área da caixa delimitadora que os envolve
- **Limite da página** — distribui os objetos pela página de desenho

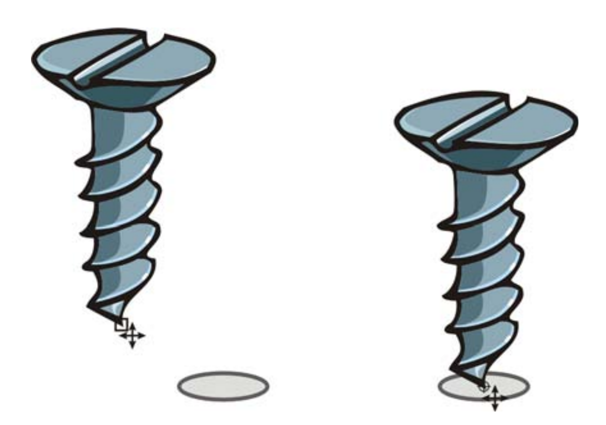



*Fileira do topo: opções para distribuição de objetos horizontalmente. 1) A opção À esquerda espaça uniformemente as bordas esquerdas. 2) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais. Fileira da base: opções para distribuição de objetos verticalmente. 3) A opção No topo espaça uniformemente as bordas superiores. 4) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.*

## Alinhar objetos

Ao mover ou desenhar um objeto, você pode alinhá-lo com outro objeto em um desenho. Você pode alinhar um objeto com vários pontos de alinhamento no objeto de destino. Quando o ponteiro é movido para perto de um ponto de alinhamento, o ponto é destacado, indicando que esse é o destino de alinhamento do ponteiro.

Para alinhar um objeto com outro com mais precisão, alinhe primeiramente o ponteiro com um ponto de alinhamento no objeto e, em seguida, alinhe o objeto com um ponto de alinhamento no objeto de destino. Por exemplo, você pode alinhar o ponteiro com o centro de um retângulo, arrastar o retângulo pelo centro e depois alinhá-lo com o centro de outro retângulo.



*O ponteiro foi alinhado por um nó final do parafuso (esquerda) e depois o parafuso foi arrastado para se alinhar com o centro de uma elipse (direita).*

Os modos de alinhamento determinam quais são os pontos de alinhamento que podem ser usados em um objeto. A tabela abaixo inclui descrições de todos os modos de alinhamento disponíveis.

| **Modo de alinhamento** | **Descrição** | **Indicador de modo de alinhamento** |
|---|---|---|
| Nó | Permite alinhar por o nó de um objeto | □ |
| Interseção | Permite alinhar por  uma interseção geométrica de objetos | ◇ |
| Ponto médio | Permite alinhar por  um ponto médio de segmento. | △ |
| Quadrante | Permite alinhar por  pontos localizados a 0º, 90º, 130º e 270º em um círculo, elipse ou arco | ⌖ |
| Tangente | Permite alinhar por  um ponto na borda externa de um arco, círculo ou elipse onde uma linha toca, mas não cruza, o objeto. | ⌒ |
| Perpendicular | Permite alinhar por  um ponto na borda externa de um segmento onde uma linha está perpendicular ao objeto | ∟ |
| Borda | Permite alinhar por  um ponto que toca a borda de um objeto | ⌑ |

| Modo de alinhamento | Descrição | Indicador de modo de alinhamento |
|---|---|---|
| Centro | Permite alinhar por o centro do objeto mais próximo (arco, polígono regular ou curva centróide) | ⌖ |
| Linha de base de texto | Permite alinhar por um ponto na linha de base de texto artístico ou de parágrafo | ◆ |

É possível escolher entre diversas opções de alinhamento. Por exemplo, você pode desativar alguns ou todos os modos de alinhamento para agilizar a execução do aplicativo. É possível definir o limiar do alinhamento, que especifica a que distância do ponteiro o ponto de alinhamento torna-se ativo. Você também pode ativar e desativar o alinhamento.

## Para ativar ou desativar o alinhamento

- Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar pelos objetos**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Alinhar pelos objetos** indica que o alinhamento está ativado.



Você também pode pressionar as teclas **Alt + Z** para alternar o alinhamento entre ativado e desativado.

## Para alinhar objetos

1. Selecione o objeto que deseja alinhar com o objeto de destino.
2. Mova o ponteiro sobre o objeto até que o ponto de alinhamento fique destacado.
3. Arraste o objeto para perto do objeto de destino até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.

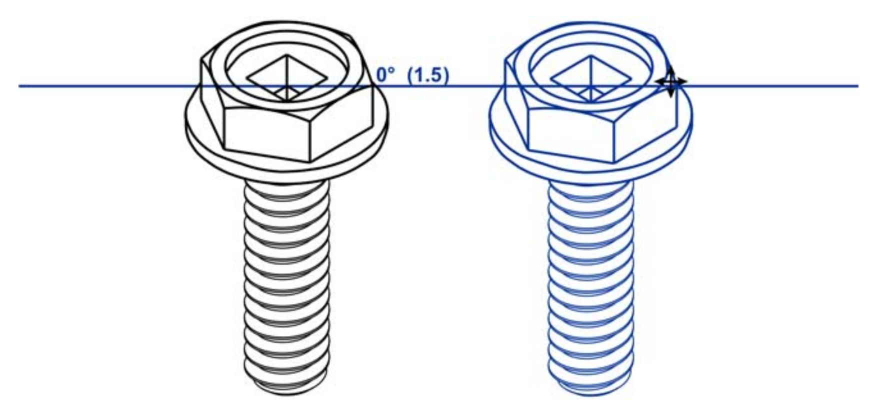


Para alinhar um objeto enquanto desenha, arraste-o na janela de desenho até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.

## Usar guias dinâmicas

É possível exibir guias dinâmicas para ajudá-lo a mover, alinhar e desenhar com precisão objetos em relação a outros objetos. As guias dinâmicas são linhas-guia temporárias que você pode puxar dos seguintes pontos de alinhamento nos objetos — centro, nó, quadrante e linha de base de texto. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 105.

À medida que arrasta um objeto por uma guia dinâmica, você pode ver a distância entre o objeto e o ponto de alinhamento usado para criar a guia dinâmica, o que ajuda a posicioná-lo com precisão. Você pode usar as guias dinâmicas para colocar objetos em relação a outros, enquanto os desenha. Igualmente, é possível exibir guias dinâmicas de interseção e depois colocar o objeto no ponto de interseção.




*Uma guia dinâmica foi puxada de um nó no raio da esquerda. A dica de tela ao lado do nó exibe o ângulo da guia dinâmica (0º) e a distância entre o nó e o ponteiro (1,5 pol). O raio à direita foi arrastado pela guia dinâmica e posicionado precisamente a 1,5 polegada do nó usado para gerar a guia dinâmica.*

É possível desativar as guias dinâmicas a qualquer momento.

### Para ativar ou desativar guias dinâmicas

- Clique em **Exibir ▸ Guias dinâmicas**.



Uma marca de seleção ao lado do comando **Guias dinâmicas** indica que as guias dinâmicas estão ativadas.

### Para exibir guias dinâmicas

1 Com as guias dinâmicas ativadas, clique em uma ferramenta de desenho.

2 Mova o ponteiro sobre e depois fora de um ponto de alinhamento habilitado de um objeto.

3 Repita a etapa 2 com outros objetos para exibir outras guias dinâmicas.

Os pontos de alinhamento para os quais você aponta são registrados em uma fila e usados para criar guias dinâmicas.



Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 105.



Para evitar a exibição de um excesso de guias dinâmicas, limpe a fila de pontos a qualquer momento, clicando na janela de desenho, ou pressionando **Esc**.

## Alterar a ordem dos objetos

É possível alterar a ordem de empilhamento de objetos em qualquer camada ou em uma página, enviando-os para frente ou para trás, ou ainda para trás ou para frente, de outros objetos. Também é possível posicionar objetos precisamente na ordem de empilhamento, além de inverter a ordem de empilhamento de vários objetos.

### Para alterar a ordem de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Ordenar** e em uma das seguintes opções:
- **Para frente da página** — move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da página
- **Para trás da página** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da página
- **Para frente da camada** — move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da camada ativa
- **Para trás da camada** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da camada ativa

- **Avançar um** — move o objeto selecionado uma posição para frente. Se o objeto selecionado estiver à frente de todos os outros objetos da camada ativa, será movido para a camada acima.
- **Recuar um** — move o objeto selecionado uma posição para trás. Se o objeto selecionado estiver atrás de todos os outros objetos da camada selecionada, será movido para a camada abaixo.
- **Na frente de** — move o objeto selecionado para frente do objeto em que você clica na janela de desenho
- **Atrás** — move o objeto selecionado para trás do objeto em que você clica na janela de desenho



Um objeto não pode ser movido para uma camada bloqueada (não editável). Em vez disso, é movido para a camada normal ou editável mais próxima. Por exemplo, quando o comando **Para frente da página** é aplicado e a camada mais superior é bloqueada, o objeto é movido para a camada editável mais superior. Todos os objetos da camada bloqueada permanecem à frente do objeto.

Por padrão, todos os objetos da página principal são exibidos sobre os objetos de outras páginas. Para obter informações sobre como reorganizar o conteúdo em camadas da página principal, consulte"Para mover uma camada" na página 206.

O comando **Ordenar** não ficará disponível se o objeto selecionado já estiver posicionado na ordem de empilhamento especificada. Por exemplo, o comando **Para frente da página** não ficará disponível se o objeto já estiver à frente de todos os outros objetos da página.

### Para inverter a ordem de vários objetos

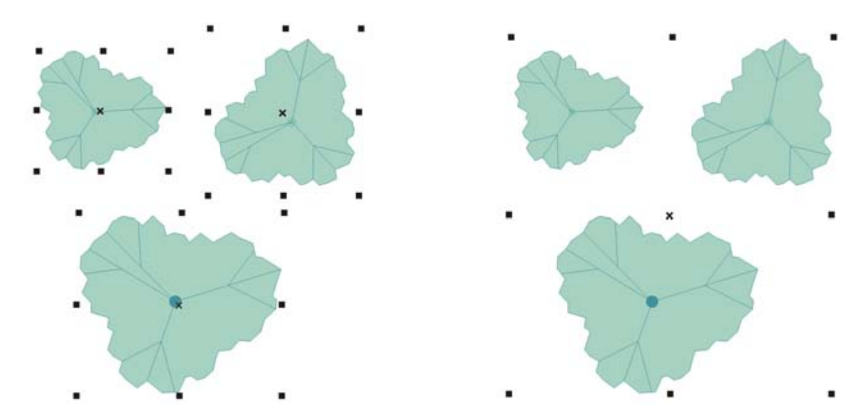
1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Ordenar** ▸ **Ordem inversa**.

## Agrupar objetos

Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade, mas conservam seus atributos individuais. O agrupamento permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. Além disso, o agrupamento ajuda a impedir a ocorrência de mudanças

acidentais na posição de um objeto em relação a outros objetos. Também é possível criar grupos aninhados fazendo agrupamentos de grupos existentes.



*Os objetos simples mantêm seus atributos quando agrupados.*

É possível adicionar ou remover objetos de um grupo e excluir objetos que são membros de um grupo. Ou então, editar um único objeto em um grupo sem desagrupar os objetos. Se você deseja editar vários objetos em um grupo ao mesmo tempo, primeiro é necessário desagrupar os objetos. Se um grupo contiver grupos aninhados, você pode desagrupar todos os objetos nos grupos aninhados simultaneamente.

## Para agrupar objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Agrupar**.



A barra de status indica que um grupo de objetos está selecionado.

É possível selecionar objetos de diferentes camadas e agrupá-los. Entretanto, após serem agrupados, os objetos passam a residir na mesma camada e são empilhados uns sobre os outros.



Crie um grupo aninhado selecionando um ou mais grupos de objetos e clicando em **Organizar** ▸ **Agrupar.**

Você pode ainda agrupar objetos clicando em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos** e arrastando o nome de um objeto da janela de encaixe **Gerenciador de objetos** sobre o nome de um outro objeto.

### Para adicionar um objeto a um grupo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, arraste o nome do objeto para o nome do grupo.

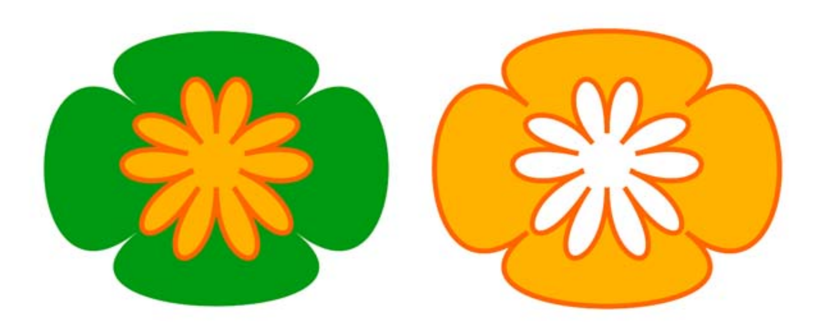
### Para desagrupar objetos

1 Selecione um ou mais grupos.

2 Clique em **Organizar** e em um dos seguintes comandos:
- **Desagrupar** — separa um grupo em objetos individuais ou um grupo aninhado em vários grupos
- **Desagrupar tudo** — separa um ou mais grupos em objetos individuais, inclusive objetos em grupos aninhados

## Combinar objetos

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos de preenchimento e contorno em comum. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto de forma que eles sejam convertidos em um único objeto de curva. Caso seja necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos. É possível também soldar dois ou mais objetos para criar um único. Para obter informações sobre como soldar objetos, consulte “Soldar e fazer interseção de objetos” na página 135.



*Os dois objetos (esquerda) são combinados para criar um único objeto (direita). O objeto novo tem as propriedades de do último objeto selecionado.*

### Para combinar objetos

1 Selecione os objetos que serão combinados.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Combinar**.



Objetos de texto combinados tornam-se blocos de texto maiores.

### Para separar um objeto combinado

1 Selecione um objeto combinado.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Separar curva**.



Ao separar um objeto combinado que contém texto artístico, o texto é separado primeiramente em linhas, depois em palavras. O texto de parágrafo é separado em parágrafos distintos.

### Para extrair um subcaminho de um objeto combinado

1 Clique na ferramenta **Forma** e selecione um segmento, nó ou grupo de nós em um objeto combinado.

2 Clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades.



Após extrair o subcaminho, as propriedades de preenchimento e de contorno do caminho são removidas do objeto combinado.

## Inserir códigos de barra

O Assistente de código de barras do CorelDRAW permite adicionar códigos de barras aos desenhos. Um código de barras é um grupo de barras, espaços e, às vezes, números desenvolvidos para ser digitalizado e lido na memória do computador. Os códigos de barra normalmente são usados para identificar mercadorias, inventário e documentos.

### Para inserir um código de barras

1 Clique em **Editar** ▸ **Inserir código de barras**.

2 Siga as instruções do Assistente de código de barras.

Se precisar de ajuda para selecionar opções, clique no botão **Ajuda** do Assistente de código de barras.



O código de barras é inserido em um desenho como um objeto.



### Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos, consulte "Trabalhar com objetos" na seção "Objetos, símbolos e camadas" da Ajuda.



# Modelar objetos

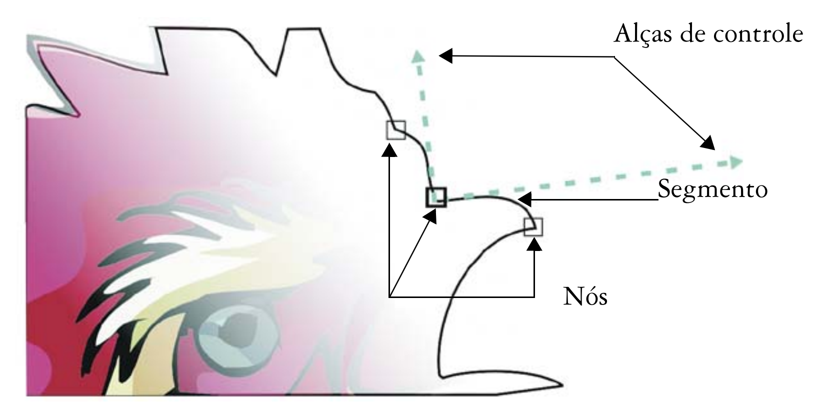
O CorelDRAW permite modelar objetos em diversas formas.

Nesta seção, você aprenderá a:

- usar objetos de curva
- selecionar e mover nós
- manipular segmentos
- adicionar e remover nós
- utilizar tipos de nó
- quebrar o caminho de objetos de curva
- aplicar efeitos de distorção
- modelar objetos usando envelopes
- cortar, dividir e apagar objetos
- adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos
- soldar e fazer interseção de objetos
- criar objetos PowerClip™

## Utilizar objetos de curva

Um objeto de curva tem nós e alças de controle, que podem ser usados para alterar sua forma. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva. Os nós de um objeto são os pequenos quadrados exibidos no contorno do objeto. A linha entre dois nós é denominada segmento. Os segmentos podem ser curvos ou retos. Cada nó tem uma alça de controle para cada segmento de curva a ele conectado. As alças de controle ajudam a ajustar a curva de um segmento.




*Os componentes de uma curva: alças de controle, segmentos e nós*

Os objetos de curva criados no CorelDRAW seguem um caminho que dá a eles sua forma definida. Um caminho pode ser aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (uma elipse, por exemplo) e, às vezes, incluir subcaminhos. Para obter informações sobre caminhos e subcaminhos, consulte "Quebrar o caminho de objetos de curva" na página 122.

A maioria dos objetos adicionados a um desenho não são objetos de curva, com a exceção de espirais, linhas Bézier e linha à mão livre. Portanto, para personalizar a forma de um objeto ou objeto de texto, recomenda-se convertê-lo em um objeto de curva.

### Para converter objetos em objetos de curva

1 Selecione o objeto.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Converter em curvas**.



Você pode converter texto artístico em curvas para modelar caracteres individuais.

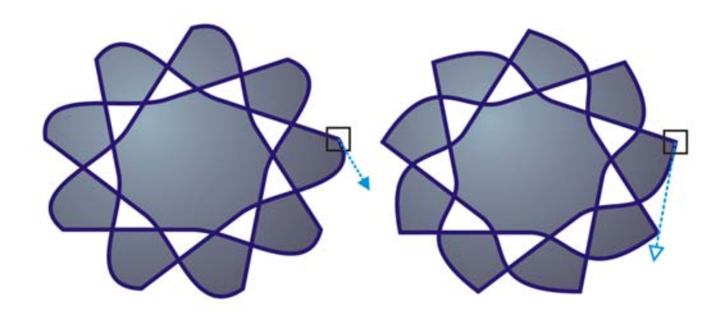
Bitmaps não podem ser convertidos em objetos de curva

## Selecionar e mover nós

Você pode selecionar nós individuais, vários nós ou todos os nós do objeto. A seleção de vários nós permite modelar diferentes partes de um objeto simultaneamente. É possível selecionar com marca os nós, envolvendo-os em uma caixa de marca retangular ou em

um caixa de forma irregular. A seleção com marcas à mão livre é útil quando você deseja selecionar nós específicos em curvas complexas.

Quando um nó é selecionado em segmentos de curva, as alças de controle são exibidas. Você pode ajustar a forma dos segmentos curvos movendo os nós e as alças de controle.



*Geralmente, uma alça de controle é exibida como uma ponta de seta azul sólida (esquerda). Quando uma alça de controle é sobreposta por um nó, ela é exibida como uma ponta de seta azul não preenchida ao lado do nó (direita).*

A ferramenta **Forma** é a ferramenta padrão para mover nós. Você também pode definir a opção de utilizar as ferramentas **Seleção** e **Bézier** para selecionar e mover nós.

## Para selecionar um nó

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Selecione um objeto de curva.

3 Clique em um nó.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Selecionar vários nós com marca | Na barra de propriedades, escolha **Retangular**, na caixa de listagem de **modos** de seleção da **Ferramenta Forma**, e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar. |
| Selecionar vários nós com marca à mão livre | Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Selecionar vários nós | Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada nó. |
| Selecionar todos os nós em um objeto de curva selecionado | Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Nós**. |
| Selecionar o primeiro ou o último nó de um objeto de curva | Pressione **Home** ou **End**. |
| Selecionar o nó posterior ou anterior ao nó selecionado | Pressione **Tab** ou **Shift + Tab.** |
| Desmarcar um nó | Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no nó selecionado. |
| Desmarcar vários nós | Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada um dos nós selecionados. |
| Desmarcar todos os nós | Clique em um espaço não usado na janela de desenho. |

### Para mover um nó ou uma alça de controle

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Forma**.

2 Clique em um nó.

3 Arraste o nó ou qualquer uma das alças de controle para modelar os segmentos em ambos os lados.

Para modelar um segmento, pode-se mudar o ângulo de uma alça de controle ou a distância desta para o nó.

## Manipular segmentos

Você pode mover segmentos de curva para alterar a forma de um objeto. Também pode controlar a suavidade de segmentos curvos.

É possível alterar a direção de um objeto de curva invertendo a posição de seus nós inicial e final. O efeito é aparente somente quando as extremidades do objeto de curva são diferentes. Por exemplo, quando uma ponta de seta é aplicada ao nó final de um objeto

de curva, a alteração da direção resulta na movimentação da ponta da seta para o nó inicial.

### Para manipular os segmentos de um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Clique em um objeto de curva.

3 Arraste um segmento até que esteja na forma desejada.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Esticar um segmento de curva | Clique em um segmento de curva e clique no botão **Converter curva em linha** na barra de propriedades. |
| Curvar um segmento reto | Clique em um segmento reto e clique no botão **Converter linha em curva** na barra de propriedades. |
| Suavizar um segmento | Clique em um nó e mova o controle deslizante **Suavidade da curva** na barra de propriedades. Para suavizar todos os segmentos em um objeto de curva, selecione todos os nós do objeto antes de mover o controle deslizante **Suavidade da curva**. |
| Alterar a direção de um objeto de curva | Clique em um segmento e no botão **Inverter direção da curva** na barra de propriedades. |

## Adicionar e remover nós

Quando são adicionados nós, aumenta-se o número de segmentos e, portanto, o controle que se tem sobre a forma do objeto. Você pode excluir nós selecionados para simplificar a forma de um objeto.

Quando os objetos de curva contêm muitos nós, é difícil editá-los e enviá-los para dispositivos como cortadoras de vinil, plotadoras e gravadores giratórios. Você pode reduzir automaticamente o número de nós em um objeto de curva. A redução do número de nós remove nós sobrepostos e suaviza um objeto de curva. Esse recurso é

especialmente útil para reduzir o número de nós de objetos importados de outros aplicativos.

### Para adicionar ou excluir um nó

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Adicionar um nó | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**, selecione um objeto de curva e clique duas vezes no local ao qual deseja adicionar um nó. |
| Excluir um nó | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**, selecione um objeto de curva e clique duas vezes em um nó. |

### Para reduzir o número de nós em um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Clique em um objeto de curva e siga um dos procedimentos abaixo:
- Para reduzir o número de nós no objeto inteiro, clique no botão **Selecionar todos os nós** na barra de propriedades.
- Para reduzir o número de nós em uma parte do objeto de curva, selecione com uma marca a parte que deseja alterar.

3 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Na barra de propriedades, clique em **Reduzir nós** para remover automaticamente nós sobrepostos e redundantes.
- Mova o controle deslizante **Suavidade da curva** para controlar o número de nós removidos. A remoção de vários nós pode remodelar o objeto de curva.

## Utilizar tipos de nó

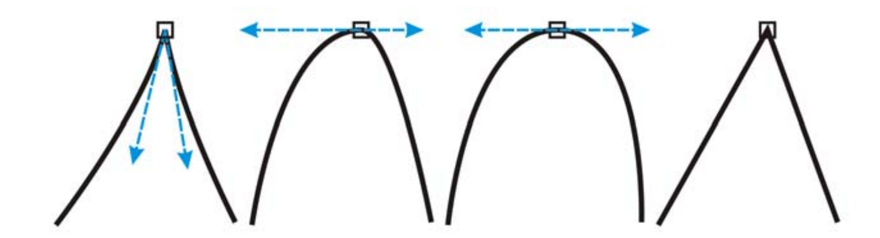
É possível mudar os nós de um objeto de curva para um desses quatro tipos: cúspide, suave, simétrico ou linear. As alças de controle de cada tipo de nó funcionam de forma diferente.

Os nós cúspides permitem criar transições aguçadas, como cantos e ângulos aguçados, em um objeto de curva. Você pode mover cada alça de controle em um nó cúspide de forma independente, alterando apenas a linha em um dos lados do nó.

Com nós suaves, as linhas que passam pelo nó se transformam em curvas, produzindo transições suaves entre os segmentos de linha. As alças de controle de um nó suave estão sempre diretamente opostas uma à outra, mas podem estar a distâncias diferentes do nó.

Os nós simétricos são semelhantes aos nós suaves. Eles criam uma transição suave entre segmentos de linha, mas também permitem dar a mesma aparência de curva às linhas em ambos os lados de um nó. As alças de controle de nós simétricos são diretamente opostas uma à outra e se encontram à mesma distância do nó.

Os nós de linha permitem modelar objetos de curva alterando a forma de seus segmentos. Você pode transformar um segmento curvo em reto ou vice-versa. Transformar um segmento reto em curvo não altera a aparência do segmento, mas exibe alças de controle que podem ser movidas para alterar a forma do segmento.



*Da esquerda para a direita: Nós cúspides, suaves, simétricos e de linha*

## Para modelar um objeto de curva usando nós cúspides, suaves ou simétricos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um nó.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Tornar nó cúspide**
- **Tornar nó suave**
- **Tornar nó simétrico**

4 Arraste as alças de controle do nó.



É possível também alterar um nó existente de um tipo para outro usando teclas de atalho. Para transformar um nó suave em um nó cúspide ou vice-versa, clique no nó usando a ferramenta **Forma** e pressione a tecla **C**. Para

transformar um nó simétrico em um nó suave ou vice-versa, clique no nó usando a ferramenta **Forma** e pressione a tecla **S**.

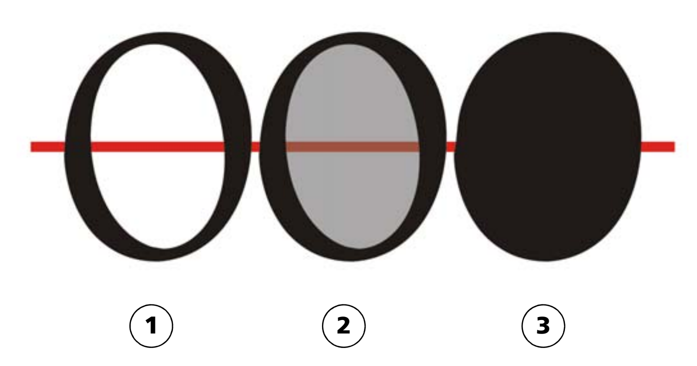
## Quebrar o caminho de objetos de curva

### Caminhos

Os caminhos mostram a forma de um objeto e normalmente são visíveis como um ou mais segmentos de linha ou curva. Você pode desconectar segmentos de linha uns dos outros para criar subcaminhos. Apesar de não estarem conectados, os subcaminhos ainda fazem parte do caminho de definição do objeto original. Entretanto, você pode extrair um subcaminho para criar dois objetos separados: o subcaminho extraído e o objeto do qual ele foi extraído.

### Subcaminhos

Os subcaminhos são as curvas e formas básicas a partir das quais um único objeto de curva é construído. Por exemplo, um único objeto de curva com subcaminhos costuma ser criado quando texto é convertido em curvas. A letra "O", por exemplo, é composta de duas elipses: a elipse externa que define a forma da letra e a elipse interna que define o "orifício". As elipses são subcaminhos que compõem o objeto de curva única, "O". Um dos motivos básicos para criar um objeto com subcaminhos é que você pode produzir objetos com orifícios. No exemplo a seguir, você pode ver objetos sob o centro da letra "O".




*1) A letra "O" é convertida em curvas. 2) Os subcaminhos resultantes são a elipse externa que define a forma da letra e a elipse interna (tingida de cinza) que define o orifício. 3) Em comparação, a elipse preta consiste em um caminho simples e não contém um "orifício".*

### Para quebrar um caminho

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Quebrar um caminho | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Selecione um nó no caminho e clique no botão **Quebrar curva** na barra de propriedades. |
| Extrair um caminho quebrado de um objeto | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Clique com o botão direito em um caminho e clique em **Quebrar**. Selecione um segmento, nó ou grupo de nós que represente a parte do caminho que você deseja extrair e clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades. |



Ao quebrar um caminho em um objeto de curva, os subcaminhos produzidos continuam integrando o mesmo objeto. Ao extrair um subcaminho de um objeto, são criados dois objetos distintos.

## Aplicar efeitos de distorção

Você pode aplicar três tipos de efeitos de distorção para modelar objetos.

| Efeito de distorção | Descrição |
|---|---|
| Empurrar e puxar | Permite empurrar as bordas de um objeto para dentro ou puxar as bordas para fora |
| Zíper | Permite aplicar um efeito denteado às bordas do objeto. Você pode ajustar a amplitude e a freqüência do efeito. |
| Torcer | Permite girar um objeto para criar um efeito de espiral. Você escolhe a direção do espiral, a origem, o grau e a quantidade da rotação. |

Após distorcer um objeto, você pode alterar o efeito alterando o centro de distorção. Esse ponto é identificado por uma alça na forma de losango, em torno da qual aparece uma

distorção. Ele é semelhante a um compasso, no qual o grafite move-se em torno de um ponto estacionário. É possível colocar o centro da distorção em qualquer lugar da janela de desenho, ou centralizá-la no meio de um objeto, para que a distorção seja distribuída uniformemente e a forma do objeto mude em relação ao centro.

Para criar um efeito ainda mais surpreendente, aplique uma nova distorção a um objeto já distorcido. Você não perde o efeito da distorção original se aplicar, por exemplo, uma distorção zíper sobre uma distorção torcer. O aplicativo CorelDRAW também permite remover e copiar efeitos de distorção.

### Para distorcer um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Distorcer** .

2 Na barra de propriedades, clique em um dos botões a seguir e especifique as configurações desejadas:
- **Distorção Empurrar e puxar**
- **Distorção Zíper**
- **Distorção Torcer**

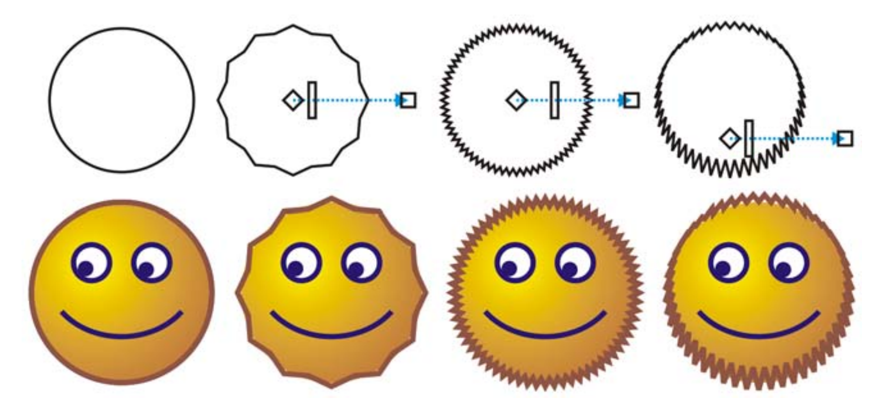
3 Aponte para onde deseja colocar o centro da distorção e arraste até que o objeto esteja da forma desejada.



é possível reaplicar os efeitos a objetos distorcidos.



Você pode centrar uma distorção clicando no botão **Centralizar distorção** na barra de propriedades.



*Você também pode usar os controles vetoriais interativos para editar um efeito de distorção. Parte superior à esquerda: Efeito de zíper aplicado ao círculo. Parte superior à direita: Efeitos zíper com freqüência mais alta (mais cravejados). Parte inferior: Resultados da aplicação do efeito zíper.*

### Para remover uma distorção

1 Selecione um objeto distorcido.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar distorção**.



A remoção de uma distorção dessa forma limpa a distorção mais recente aplicada.



Você pode também remover uma distorção de um objeto selecionado clicando no botão **Limpar distorção** na barra de propriedades.

## Modelar objetos usando envelopes

O CorelDRAW permite modelar objetos, inclusive linhas, texto artístico e molduras de texto de parágrafo aplicando envelopes a eles. Os envelopes são formados de vários nós que podem ser movidos para modelar o envelope e, como resultado, alterar a forma do objeto. É possível aplicar um envelope básico de acordo com a forma de um objeto, ou aplicar um envelope predefinido. Após aplicar um envelope, você pode editá-lo ou adicionar um novo envelope para continuar alterando a forma do objeto. O CorelDRAW também permite remover envelopes.

Você pode editar um envelope adicionando e posicionando seus nós. A adição de nós permite um maior controle sobre a forma do objeto contido no envelope. O CorelDRAW também permite excluir nós, mover vários nós simultaneamente, trocar os nós de um tipo por outro e trocar um segmento de um envelope por uma linha ou curva. Para obter mais informações sobre os diferentes tipos de nós, consulte “Utilizar objetos de curva” na página 115.

É possível também alterar o modo de mapeamento de um envelope para especificar a maneira como o objeto é ajustado ao envelope. Por exemplo, você estica um objeto para que se ajuste às dimensões básicas do envelope e, em seguida, aplica o modo de mapeamento horizontal para comprimi-lo horizontalmente, a fim de que se ajuste à forma do envelope.

## Para aplicar um envelope

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Modo de envelope em linha reta** — cria envelopes com base em linhas retas, adicionando perspectiva aos objetos
- **Modo de envelope em arco simples** — cria envelopes com a forma de arco simples de um lado, dando aos objetos uma aparência côncava ou convexa
- **Modo de envelope em arco duplo** — cria envelopes na forma de S em um ou mais lados
- **Modo de envelope sem restrição** — cria envelopes em formato livre, o que permite alterar as propriedades dos nós e adicionar e excluir nós

4 Clique no objeto.

5 Arraste os nós para modelar o envelope.

Para redefinir o envelope, pressione **Esc** antes de soltar o mouse.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Aplicar um envelope predefinido | Clique no botão **Adicionar predefinido** na barra de propriedades e clique em uma forma de envelope. |
| Aplicar um envelope a um objeto com envelope | Clique no botão **Adicionar novo envelope** na barra de propriedades e arraste os nós para mudar a forma do envelope. |

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Remover um envelope | Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar envelope**. |



Você pode impedir que as linhas retas do objeto sejam convertidas em curvas ativando o botão **Manter linhas** na barra de propriedades.

## Para editar os nós e segmentos de um envelope

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.

2 Selecione um objeto que tenha um envelope.

3 Clique duas vezes no envelope para adicionar um nó, ou clique duas vezes em um nó para excluí-lo.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Mover vários nós de envelope ao mesmo tempo | Clique no botão **Modo de envelope sem restrição** na barra de propriedades, selecione com marca os nós que deseja mover e arraste um dos nós para uma nova posição. |
| Selecionar vários nós com marca | Na barra de propriedades, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar. |
| Selecionar vários nós com marca à mão livre | Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar. |
| Mover nós opostos em uma distância igual, na mesma direção | Pressione **Ctrl**, selecione dois nós opostos e arraste-os para uma nova posição. |
| Mover nós opostos em uma distância igual, na direção oposta | Clique no botão **Modo Envelope em arco simples** ou **Modo Envelope em arco duplo** na barra de propriedades para que ele pareça levantado, pressione **Shift** e arraste um dos nós para uma nova posição. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Alterar um tipo de nó de envelope | Clique no botão **Modo de envelope sem restrição** na barra de propriedades para que ele apareça pressionado e clique no botão **Tornar nó cúspide**, **Tornar nó suave** ou **Tornar nó simétrico**. |
| Alterar um segmento de envelope para uma linha reta ou curva | Clique no botão **Modo de envelope sem restrição** na barra de propriedades para que ele apareça pressionado, clique em um segmento de linha e clique no botão **Converter curva em linha** ou **Converter linha em curva**. |

## Cortar, dividir e apagar objetos

Você pode cortar, dividir e apagar partes de objetos.

### Cortar objetos

O modo Cortar permite remover rapidamente áreas indesejadas em objetos e gráficos importados, eliminando assim a necessidade de desagrupar objetos, separar grupos vinculados ou converter objetos em curvas. Você pode cortar objetos vetoriais e bitmaps.







*Cortar objetos*

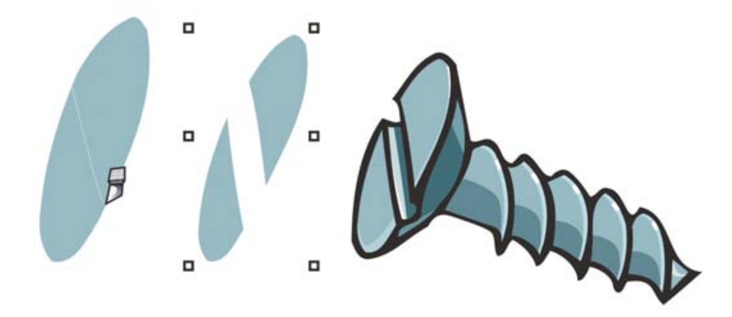
Ao cortar objetos, você define uma área retangular (área de corte) que deseja manter. Partes de objetos fora da área de corte são removidas. Você pode especificar a posição e

o tamanho exatos da área de corte e também girá-la e redimensioná-la. É possível pode remover a área de corte.

Além disso, pode-se cortar apenas objetos selecionados sem afetar os outros objetos no desenho ou cortar todos os objetos na página de desenho. Em ambos os casos, o texto e a forma dos objetos afetados são automaticamente convertidos em curvas.

### Dividir objetos

É possível dividir um bitmap ou objeto vetorial em dois e remodelá-lo redesenhando seu caminho. É possível dividir um objeto fechado ao longo de uma linha reta ou denteada. O CorelDRAW permite escolher entre dividir um objeto em dois ou deixá-lo como um só objeto composto por dois ou mais subcaminhos. Você pode especificar se deseja fechar os caminhos automaticamente ou deixá-los abertos.



*A ferramenta **Faca** cria dois objetos separados cortando a elipse na metade (esquerda). Os dois objetos são separados e usados para formar o topo de do parafuso (direita).*

### Apagar partes de objetos

O CorelDRAW permite apagar partes não desejadas de bitmaps e de objetos vetoriais. O apagamento fecha automaticamente qualquer caminho afetado e converte o objeto em curvas. Se você apagar linhas de conexão, o CorelDRAW criará subcaminhos, em vez de objetos individuais.

Também é possível excluir segmentos de linha virtuais, que são partes de objetos existentes entre interseções. Pode, por exemplo, excluir um loop de uma linha que cruza ela mesma ou loops em segmentos de linhas nos quais dois ou mais objetos se sobrepõem.

## Para cortar objetos

1 Selecione os objetos que deseja cortar.

Se nenhum dos objetos na página de desenho for selecionado, todos os objetos serão cortados.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Cortar** .

3 Arraste para definir uma área de corte.

4 Clique duas vezes dentro da área de corte.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Especificar a posição exata da área de corte | Digite valores nas caixas **Posição**, na barra de propriedades, e pressione **Enter**. |
| Especificar o tamanho exato da área de corte | Digite valores nas caixas **Tamanho**, na barra de propriedades, e pressione **Enter**. |
| Girar a área de corte | Digite valores na caixa **Ângulo de rotação**. |
| Remover a área de corte | Clique no botão **Limpar marca de corte**. |



Não é possível cortar objetos em camadas bloqueadas, ocultas, de grade ou guia. Você também não pode cortar objetos OLE e da Internet, efeitos de ativação nem o conteúdo de objetos PowerClip.

Durante o corte, grupos vinculados afetados, como contornos, misturas e extrusões, são automaticamente separados.



Você pode mover, girar e dimensionar a área de corte interativamente como faria com qualquer objeto. Para mover a área de corte, arraste-a para uma nova posição. Para dimensionar a área de corte, arraste uma de suas alças □. Para girar a área de corte, clique em seu interior e arraste uma das alças de rotação .

Você pode remover a área de corte pressionando **Esc**.

## Para dividir um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Faca** .

2 Posicione a ferramenta **Faca** sobre o contorno do objeto onde deseja começar a cortar.

A ferramenta **Faca** é ajustada na posição vertical quando posicionada corretamente.

3 Clique no contorno para começar a cortar.

4 Posicione a ferramenta **Faca** sobre o contorno do objeto onde deseja parar de recortar e clique novamente.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Dividir um objeto ao longo de uma linha à mão livre | Aponte para o local em que deseja iniciar o corte e arraste até o local em que deseja finalizá-lo. |
| Dividir um objeto ao longo de uma linha de Bézier | Mantenha a tecla **Shift** pressionada, clique no local onde deseja começar a cortar o objeto, arraste a alça de controle para o local em que deseja posicionar o nó seguinte e clique. Continue clicando para adicionar mais segmentos retos à linha. Para adicionar um segmento curvo, aponte para o local onde deseja colocar o nó e arraste para modelar a curva. Se desejar forçar a linha em incrementos de 15 graus, mantenha pressionadas as teclas **Shift + Ctrl**. |
| Dividir um objeto em dois subcaminhos | Clique no botão **Deixar como um objeto** na barra de propriedades. |
| Dividir um objeto enquanto mantém apenas uma de suas partes | No contorno do objeto, clique no local onde deseja iniciar o corte e aponte para o local onde deseja terminá-lo. Pressione **Tab** uma ou duas vezes até que a parte do objeto que deseja manter esteja selecionada e clique nela. |



Por padrão, os objetos são divididos em dois e os caminhos são automaticamente fechados.

Quando você usa a ferramenta **Faca** em um objeto selecionado, ele irá se tornar um objeto de curva.

## Para apagar partes de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Borracha** .

3 Arraste sobre o objeto.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Alterar o tamanho da ponta da borracha | Digite um valor na caixa **Espessura da borracha** na barra de propriedades e pressione **Enter**. |
| Alterar a forma da ponta da borracha | Clique no botão **Círculo/Quadrado** na barra de propriedades. |
| Manter todos os nós da área que está sendo apagada | Desative o botão **Redução automática em borracha** na barra de propriedades. |



Quando você apaga partes de um objeto, todos os caminhos afetados são automaticamente fechados.



Você pode apagar em linhas retas clicando onde deseja começar a apagar e clicando novamente onde se deseja terminar. Pressione a tecla **Ctrl** se desejar forçar o ângulo da linha.

Você pode também apagar uma área de um objeto selecionado clicando duas vezes na área com a ferramenta **Borracha**.

## Para excluir um segmento de linha virtual

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Excluir segmento virtual** .

2 Mova o ponteiro para o segmento de linha que você deseja excluir.

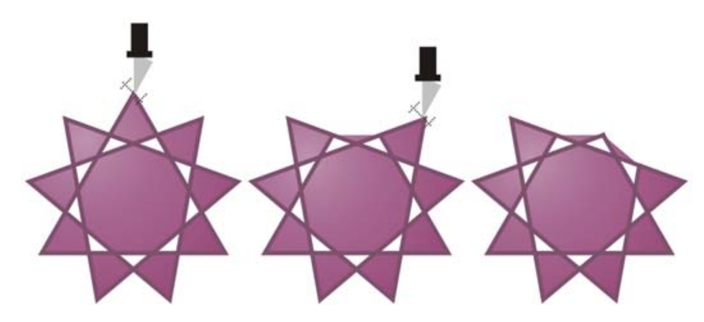
A ferramenta **Excluir segmento virtual** é ajustada na posição vertical quando posicionada corretamente.

3 Clique no segmento de linha.

Se desejar excluir vários segmentos ao mesmo tempo, clique o ponteiro para arrastar uma marca de seleção em torno de todos os segmentos de linha que você deseja excluir.



A ferramenta **Excluir segmento virtual** não funciona em grupos vinculados, como sombras, textos ou imagens.



*Excluir segmentos de linha virtual*

## Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos

Você pode modelar um objeto adicionando filetes, vieiras ou chanfros a cantos. Os filetes produzem cantos arredondados, as vieiras arredondam e invertem os cantos para criar um reentrância e o chanfro bisela um canto fazendo com que ele pareça plano.



*Da esquerda para a direita, é possível ver cantos padrão sem alterações, cantos com filetes, cantos com vieiras e cantos com chanfros.*

Você pode adicionar filetes, vieiras ou chanfros aos cantos de qualquer objeto de curva, seja ele originado de uma forma, linha, texto ou bitmap. Se você selecionar uma forma que não foi convertida em curva, uma caixa de diálogo será exibida e lhe dará a opção de converter a forma automaticamente. Objetos de texto devem ser convertidos em curvas manualmente usando-se o comando **Converter em curvas**. As alterações se aplicam a todos os cantos, a menos que você selecione nós específicos. Não é possível criar filetes, vieiras e chanfros em curvas suaves e simétricas; o canto deve ser criado por

dois segmentos retos ou curvos que fazem interseção em um ângulo de menos de 180 graus.

### Para arredondar os cantos de um objeto usando filetes

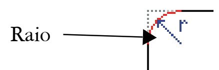
1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Filete/Vieira/Chanfro**.

3 Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, escolha **Filete** na caixa de listagem **Operação**.

4 Digite um valor na caixa **Raio**.

O raio é usado para criar um arco circular, com o centro eqüidistante de cada um dos lados de um canto. Valores mais altos produzem cantos mais arredondados.




5 Clique em **Aplicar**.



O botão **Aplicar** ficará desativado se nenhum objeto ou nó válido for selecionado.



Para selecionar nós individuais, use a ferramenta **Forma** .

Também é possível arredondar todos os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado clicando na ferramenta **Forma**  e arrastando o nó de um canto em direção ao centro do objeto. A forma não será convertida em curva se você usar este método.

### Para adicionar vieiras a cantos de objetos

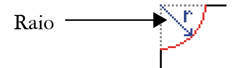
1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Filete/Vieira/Chanfro**.

3 Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, escolha **Vieira** na caixa de listagem **Operação**.

4 Digite um valor na caixa **Raio**.

O valor do raio é medido a partir do ponto original do canto para criar um arco em vieira.




5 Clique em **Aplicar**.

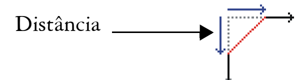
### Para biselar cantos de objetos usando chanfros

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Filete/Vieira/Chanfro**.

3 Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, escolha **Chanfro** na caixa de listagem **Operação**.

4 Digite um valor na caixa **Distância** para configurar o local em que deseja iniciar o chanfro em relação ao canto original.




5 Clique em **Aplicar**.

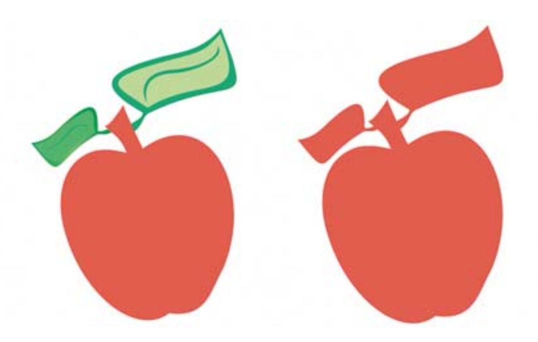
## Soldar e fazer interseção de objetos

Você pode criar formas irregulares soldando e interseccionando objetos. É possível soldar ou interseccionar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, não se pode soldar nem interseccionar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Você pode soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

Você pode soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.



*Soldar as folhas à maçã cria um único contorno de objeto.*

A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção. Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.

## Para soldar objetos

1 Selecione o objetos ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto de destino.

3 Clique em **Organizar** ▸ **Formato** ▸ **Soldar**.



Você pode também soldar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Soldar** na barra de propriedades.

## Para fazer a interseção de objetos

1 Selecione o objeto de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione o objeto de destino.

3 Clique em **Organizar** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.



Você pode também fazer a interseção de objetos selecionando os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

### Para fazer a interseção de vários objetos

1 Selecione com marca o objeto ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de destino.

3 Clique em **Organizar** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.



Você pode também interseccionar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

## Criar objetos PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, no interior de outros objetos ou recipientes. O recipiente pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou um retângulo. Quando você coloca um objeto em um recipiente maior do que o recipiente, o objeto, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma do recipiente. Isto cria um objeto PowerClip.




*Objetos antes de se tornarem objetos PowerClip: texto artístico e um bitmap*

É possível criar objetos PowerClip mais complexos colocando-se um objeto PowerClip dentro de outro objeto PowerClip para produzir um objeto PowerClip aninhado.




*No objeto PowerClip, o texto artístico é o recipiente e o bitmap é o conteúdo. O bitmap recebe a forma das letras do texto artístico.*

Após criar um objeto PowerClip, é possível modificar o conteúdo e o recipiente. O CorelDRAW também permite extrair o conteúdo de um objeto PowerClip, para que você possa excluir o conteúdo ou modificá-lo sem afetar o recipiente.

## Para criar um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▶ **PowerClip** ▶ **Colocar em recipiente**.

3 Clique no objeto que deseja utilizar como recipiente.

Para criar um objeto PowerClip aninhado, mantenha pressionado o botão direito do mouse, arraste o objeto PowerClip para dentro de um recipiente e clique em **PowerClip dentro**.

## Para editar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto PowerClip.

2 Clique em **Efeitos** ▶ **PowerClip** ▶ **Editar conteúdo**.

3 Edite o conteúdo do objeto PowerClip.

4 Clique em **Efeitos** ▶ **PowerClip** ▶ **Concluir a edição deste nível**.



Durante a edição, o recipiente aparece no modo Aramado e não pode ser selecionado.

 **Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como moldar objetos, consulte "Moldar objetos" na seção "Linhas, formas e contornos" da Ajuda.



# Trabalhar com cor

CorelDRAW permite escolher e criar cores com uma variedade de paletas de cor, misturadores de cor e modelos de cor padrão no ramo. Crie e edite paletas de cores personalizadas para armazenar as cores utilizadas com mais freqüência para uso no futuro.

Para personalizar a forma de exibição das paletas na tela, altere o tamanho das amostras, o número de fileiras e outras propriedades.

Nesta seção, você aprenderá a:

- escolher cores
- criar paletas de cores personalizadas

## Escolher cores

Você pode escolher cores de preenchimento e de contorno usando paletas de cores fixas ou personalizadas, visualizadores de cores, harmonização de cores ou misturas de cores. Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou documento, amostre a cor para obter uma correspondência exata.

Para mais informações sobre como aplicar as cores escolhidas, consulte “Aplicar preenchimentos uniformes” na página 147 e “Formatar linhas e contornos” na página 75.

### Paleta de cores padrão

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cor. Em alguns programas, as paletas de cores são chamadas de "paletas de amostras".

Você pode escolher cores de preenchimento e contorno com a paleta de cores predefinida de 99 cores do modelo CMYK.

As cores de preenchimento e contorno selecionadas aparecem nas amostras de cor na barra de status.

### Paletas de cores fixas ou personalizadas

As paletas de cores fixas são fornecidas por outros fabricantes. Alguns exemplos dessas paletas são PANTONE®, Cores HKS e TRUMATCH®. Pode ser útil ter em mãos um livro de amostras do fabricante, que é um conjunto de amostras de cores que exibe exatamente como fica cada cor quando impressa.

Algumas paletas de cores fixas — PANTONE, Cores HKS, TOYO, DIC®, Focoltone® e SpectraMaster® — são conjuntos de cores exatas. Quando você cria separações de cores na impressão, cada cor dessas paletas exigirá uma chapa de impressão separada. Isso pode aumentar significativamente o custo do trabalho de impressão. Para utilizar essas cores sem o uso de cores exatas, converta as cores exatas em cores compostas ao imprimir. Para obter mais informações, consulte "Imprimir separações de cores" na página 282.

Entre as paletas de cores personalizadas podem incluir-se cores de qualquer modelo de cor ou paleta de cores fixas. É possível salvar uma paleta de cores personalizadas para utilização futura.




*A paleta PANTONE Solid Coated é um exemplo de paleta de cores fixas.*

Também é possível escolher cores com misturas de cor, harmonias de cor e visualizadores de cores. Para obter mais informações, consulte "Escolher cores" na Ajuda.

### Obter amostras de cores

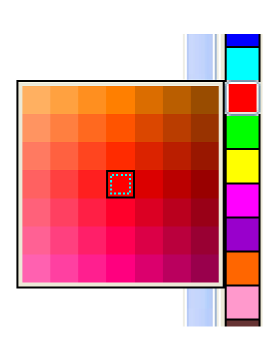
Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou imagem, amostre a cor para obter uma correspondência exata. Por padrão, é amostrado um único pixel da janela da imagem.

## Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores padrão

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Escolher uma cor de preenchimento para um objeto selecionado | Clique em uma amostra de cor. |
| Escolher uma cor de contorno para um objeto selecionado | Clique com o lado direito do mouse em uma amostra de cor. |
| Escolher entre tons diferentes de uma cor | Mantenha pressionada uma amostra de cor para exibir um seletor de cores pop-up e clique em uma cor. |
| Exibir mais cores na paleta de cores padrão | Clique nas setas de rolagem no topo e na base da paleta de cores. |



Para exibir os nomes das cores, aponte para uma amostra.



*Uma paleta de cores pop-up*

## Para escolher uma cor com a utilização de uma paleta de cores fixa ou personalizada

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:

- Ferramenta **Cor de preenchimento uniforme** .
- Ferramenta **Cor do contorno** .

3 Clique na guia **Paletas**.

4 Escolha uma paleta fixa ou personalizada na caixa de listagem **Paleta**.

5 Mova a barra de rolagem de cor para definir a faixa de cores exibidas na área de seleção de cores.

6 Clique em uma cor na área de seleção de cores.



Cada amostra de cores em uma paleta de cores fixas é marcada com um pequeno quadrado branco.

Você deve utilizar o mesmo modelo de cor para todas as cores em um desenho, pois as cores serão consistentes e será possível prever as cores da saída final com mais precisão. Para a saída final, é preferível utilizar o mesmo modelo de cor que está sendo utilizado. Para obter mais informação sobre como reproduzir cores com precisão, consulte “Gerenciar cores para exibição, entrada e saída” na página 263.



Para exibir ou ocultar os nomes de cores fixas ou personalizadas, clique em **Opções** ▸ **Mostrar nomes de cores**.

## Para amostrar uma cor

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas** .

2 Escolha a **Cor da amostra** na caixa de listagem na barra de propriedades.

3 Clique em no menu desdobrável **Tamanho do exemplo** na barra de propriedades e ative uma das seguintes opções:

- **1×1** — permite escolher a cor do pixel em que você clicou.
- **2×2** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 2 × 2 pixels. O pixel em que você clicou está no meio da área de amostra.
- **5×5** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 5 × 5 pixels.

Para amostrar uma cor fora da janela de desenho, clique em **Selecionar na área de trabalho**.

4 Clique na cor que deseja amostrar.

Se deseja aplicar a cor amostrada a um objeto, clique na ferramenta **Balde de tinta** e clique no objeto na janela de desenho. O ponteiro se altera quando movido

sobre uma área, para indicar se uma área de contorno ou preenchimento foi selecionada. Por exemplo, ao mover para o centro de um quadrado, o ponteiro exibe uma amostra de cor sólida; ao mover para o contorno do quadrado, o ponteiro exibe uma forma com contorno.



Em alguns casos, a cor amostrada pode ser uma cor RGB ou CMYK equivalente mais próxima da cor original, em vez de uma equivalente exata.



A cor amostrada aparece na amostra de **Cor de preenchimento** no canto inferior direito da janela de desenho. Para alterar a cor de preenchimento ou de contorno de um objeto para a cor amostrada, você pode arrastar a amostra de **Cor de preenchimento** para o objeto.

## Criar paletas de cores paletas personalizadas

Paletas de cores personalizadas são coleções de cores que podem ser salvas. Diversas paletas de cores personalizadas estão disponíveis, mas você pode cria paletas de cores do zero. As paletas de cores personalizadas são úteis quando você as mesmas cores com freqüência ou quando deseja trabalhar com um conjunto de cores que tenham fiquem bem juntas.

É possível criar uma paleta de cores personalizada escolhendo cada cor manualmente ou utilizando as cores de um objeto ou de uma área inteira.

### Para criar uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Editor de paletas**.

2 Clique em **Nova paleta** .

3 Digite um nome de arquivo.

4 Clique em **Salvar**.

5 Na caixa de diálogo **Editor de paletas**, clique em **Adicionar cor**.

6 Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, escolha uma cor e clique em **Adicionar cor à paleta**.

### Para criar uma paleta de cores com base em um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta da seleção**.

3 Digite um nome de arquivo.

4 Clique em **Salvar**.

### Criar uma paleta de cores com base em um documento

1 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta do documento**.

2 Digite um nome de arquivo.

3 Clique em **Salvar**.

 **Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como trabalhar com cores, consulte "Trabalhar com cores" na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Preencher objetos

Você pode adicionar preenchimentos coloridos, com padrão, texturizados e outros à parte interna dos objetos ou a outras áreas fechadas. É possível personalizar um preenchimento e defini-lo como padrão, para que cada objeto desenhado tenha o mesmo preenchimento.

Nesta seção, você aprenderá a:

- aplicar preenchimentos uniformes
- aplicar preenchimentos gradientes
- aplicar preenchimentos de padrão
- aplicar preenchimentos de malha
- aplicar preenchimentos a áreas
- trabalhar com preenchimentos

## Aplicar preenchimentos uniformes

É possível aplicar um preenchimento uniforme a objetos. Os preenchimentos uniformes são cores sólidas que podem ser escolhidas ou criadas utilizando-se modelos e paletas de cores. Para obter mais informações sobre a criação de cores, consulte "Trabalhar com cor" na página 141.

### Para aplicar um preenchimento uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .

3 Selecione **Preenchimento uniforme** na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** na barra de propriedades.

4 Na barra de propriedades, especifique as definições desejadas e pressione **Enter**.



Você pode também preencher um objeto selecionado clicando em uma cor da paleta de cores.

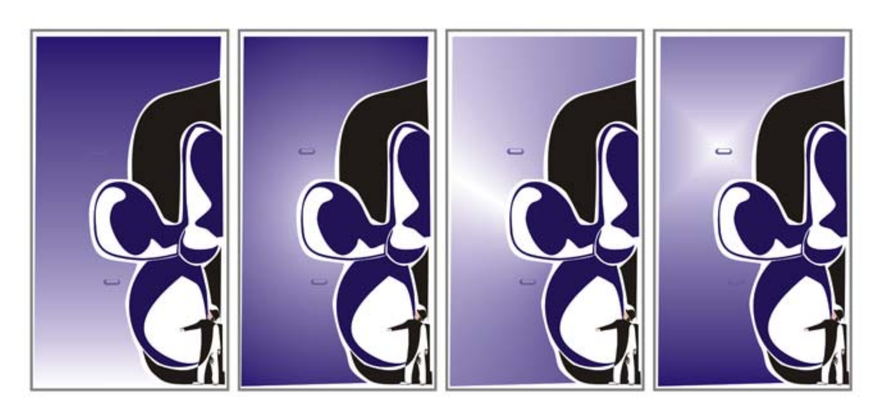
Também é possível misturar cores em um preenchimento uniforme selecionando um objeto preenchido, pressionando **Ctrl** e clicando em outra cor na paleta de cores.

Também se pode aplicar um preenchimento uniforme clicando na ferramenta **Preenchimento uniforme** , na caixa de ferramentas.

## Aplicar preenchimentos gradientes

O preenchimento gradiente é uma progressão suave de duas ou mais cores que adiciona profundidade a um objeto. Os preenchimentos gradientes também são conhecidos como preenchimentos degradêss.

Existem quatro tipos de preenchimentos gradientes: linear, radial, cônico e quadrado. Um preenchimento gradiente linear flui em linha reta ao longo do objeto, um preenchimento gradiente cônico cria a ilusão de luz atingindo um cone, um preenchimento gradiente radial se irradia a partir do centro do objeto e um preenchimento gradiente quadrado é dispersado em quadrados concêntricos a partir do centro do objeto.



*Há quatro tipos de preenchimento gradiente (da esquerda para a direita): linear, radial, cônico e quadrado.*

É possível aplicar preenchimentos gradientes predefinidos, preenchimentos gradientes de duas cores e preenchimentos gradientes personalizados aos objetos. Os

preenchimentos gradientes personalizados podem conter duas ou mais cores, que podem ser posicionadas em qualquer local da progressão do preenchimento. Após criar um preenchimento gradiente personalizado, você pode salvá-lo como predefinido.

Quando você aplica um preenchimento gradiente, é possível especificar atributos para o tipo de preenchimento escolhido; por exemplo, a direção da mistura de cores de um preenchimento, seu ângulo, ponto central, ponto médio e transição. Também é possível ajustar a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento gradiente, especificando o número de etapas do gradiente. Por padrão, a definição de etapas do gradiente é bloqueada, para que a qualidade da impressão do preenchimento gradiente seja determinada pelo valor especificado nas definições de impressão e a qualidade de exibição seja determinada pelo valor padrão que você definir. Entretanto, é possível desbloquear a definição das etapas de gradiente quando você aplicar um preenchimento gradiente e especificar um valor válido para a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento. Para obter informações sobre como definir etapas de preenchimento gradiente para impressão, consulte "Ajustar trabalhos de impressão" na Ajuda.

## Para aplicar um preenchimento gradiente predefinido

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique no botão **Preenchimento gradiente** .
3 Escolha um preenchimento na caixa de listagem **Predefinições**.
4 Especifique as configurações desejadas.

## Para aplicar um preenchimento gradiente de duas cores

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .
3 Escolha um preenchimento gradiente na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** na barra de propriedades.
4 Abra o seletor **Preenchimento** na barra de propriedades e clique em uma cor.
5 Abra o seletor **Último preenchimento** na barra de propriedades e clique em uma cor.
6 Especifique as configurações desejadas.



Para misturar cores em um preenchimento gradiente de duas cores, selecione uma das alças de vetor interativas, pressione **Ctrl** e clique em uma cor na paleta.

É possível adicionar uma cor a um preenchimento gradiente arrastando uma cor da paleta para a alça vetorial interativa de um objeto.

## Para aplicar um preenchimento gradiente personalizado

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique no botão **Preenchimento gradiente** .

3 Escolha um preenchimento gradiente na caixa de listagem **Tipo**.

4 Ative a opção **Personalizado**.

5 Clique na caixa no fim da área acima da banda de cor e clique em uma cor na paleta.

6 Clique na caixa na extremidade oposta à área acima da banda de cor e clique em uma cor.

7 Especifique os atributos desejados.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Adicionar uma cor intermediária | Clique duas vezes entre as duas extremidades da área imediatamente acima da banda de cor e clique em uma cor na paleta. |
| Ajustar o ponto médio entre cores | Na faixa de cor, clique duas vezes entre duas cores para adicionar um novo marcador. Arraste o marcador para ajustar o ponto de transição entre as duas cores. |
| Alterar uma cor | Clique no marcador acima da cor que você deseja alterar e em uma cor na paleta de cores. |
| Excluir uma cor | Clique duas vezes no marcador acima da cor que você deseja excluir. |
| Alterar a posição de uma cor | Arraste o marcador imediatamente acima da cor para um novo local. |
| Salvar o preenchimento como uma predefinição | Digite um nome na caixa **Predefinições** e clique no botão **Adicionar predefinido** . |



Você pode também aplicar um preenchimento gradiente personalizado clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** , na caixa de ferramentas, e arrastando as cores da paleta de cores da janela de desenho para as alças vetoriais interativas do objeto.

## Aplicar preenchimentos de padrão

Você pode preencher objetos com preenchimentos de padrão de duas cores, totalmente coloridos ou de bitmap.

Um preenchimento de padrão de duas cores é composto somente das duas cores escolhidas. Um preenchimento de padrão totalmente colorido é um gráfico vetorial mais complexo que pode ser composto de linhas e preenchimentos. Um preenchimento de padrão de bitmap é uma imagem bitmap cuja complexidade é determinada pelo seu tamanho, resolução e profundidade de bits

O CorelDRAW oferece preenchimentos de padrão predefinidos aplicáveis a objetos; entretanto, você também pode criar seus próprios preenchimentos de padrão. Por exemplo, você cria preenchimentos de padrão a partir de objetos desenhados ou de imagens importadas.

É possível alterar o tamanho do ladrilho dos preenchimentos de padrão. Você pode também especificar exatamente onde esses preenchimentos começam definindo a origem do ladrilho. O CorelDRAW também permite deslocar ladrilhos de um preenchimento. Quando se ajusta a posição horizontal ou vertical do primeiro padrão, em relação ao topo do objeto, esses ajustes afetam o restante do preenchimento.

Você pode escolher a aparência do preenchimento de padrão especificando se o preenchimento será espelhado, de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro. Para que um preenchimento de padrão mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode especificar que ele se transforme com o objeto. Por exemplo, se você ampliar um objeto preenchido com um padrão que se transforme, o padrão se torna maior enquanto o número de ladrilhos não aumenta.

### Para aplicar um preenchimento de padrão de duas cores

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .

3 Selecione **Padrão de duas cores** na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** da barra de propriedades.

4 Abra o seletor suspenso **Preenchimento** e clique em um padrão.

5 Abra o seletor de cor **Frente** e clique em uma cor.

6 Abra o seletor de cor **Fundo** e clique em uma cor.



Também é possível misturar cores em um preenchimento de padrão de duas cores pressionando **Ctrl** e clicando em uma cor da paleta.

### Para aplicar um preenchimento de padrão totalmente colorido ou de bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .

3 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** na barra de propriedades:

- **Padrão totalmente colorido**
- **Padrão de bitmap**

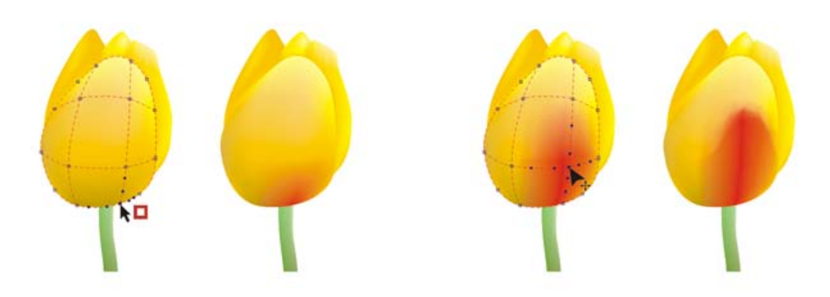
4 Abra o seletor suspenso **Preenchimento** e clique em um padrão.

## Aplicar preenchimentos de malha

Quando se preenche um objeto com um preenchimento de malha, é possível criar efeitos exclusivos. Por exemplo, criam-se transições de cor suaves em qualquer direção sem precisar criar misturas ou contornos. Quando você aplica um preenchimento de malha, pode especificar o número de colunas e linhas da grade e também os pontos de interseção contidos na grade. Após criar um objeto de malha, você pode editar a grade de preenchimento da malha adicionando e removendo nós ou interseções. É possível também pode remover a malha.

Um preenchimento de malha pode ser aplicado somente a objetos fechados ou a um único caminho. Para aplicar um preenchimento de malha a um objeto complexo, é preciso primeiro criar um objeto com preenchimento de malha e combiná-lo com o objeto complexo para formar um objeto PowerClip. Para obter informações sobre objetos PowerClip, consulte “Criar objetos PowerClip” na página 137.

Você pode adicionar cor a uma amostra de preenchimento de malha e aos nós de interseção individuais. Também pode optar por combinar cores, obtendo uma aparência mais misturada.



*Esquerda: adição de uma cor a um preenchimento de malha. Direita: Mover um nó de interseção de um preenchimento de malha permite ajustar a progressão das cores.*

## Para aplicar um preenchimento de malha a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

3 Digite o número de colunas na parte superior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades.

4 Digite o número de linhas na parte inferior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades e pressione **Enter**.

5 Ajuste os nós da grade no objeto.



Se o objeto de malha tiver cor, o ajuste dos nós de interseção da malha afetará a mistura das cores.

## Para adicionar cor a um fragmento de um preenchimento de malha

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

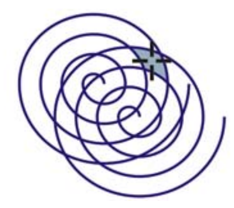
3 Arraste uma cor da paleta para um fragmento no objeto.



Você também pode arrastar uma cor da paleta para um nó de interseção.

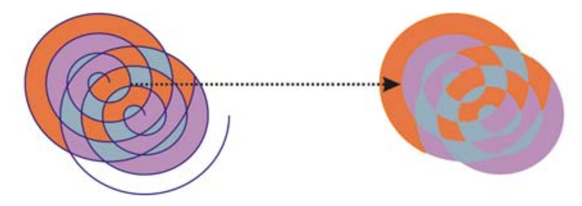
## Aplicar preenchimentos a áreas

Você pode aplicar preenchimentos a qualquer área fechada usando a ferramenta **Preenchimento inteligente**. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento, que preenchem apenas objetos, a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para que a área seja preenchida. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que passe sobre si própria para criar loops, a ferramenta **Preenchimento inteligente** poderá detectar as bordas dos loops e preenchê-los. Desde que os caminhos de um ou mais objetos restrinjam completamente uma área, ela poderá ser preenchida.

*No exemplo acima, o objeto espiral original é duplicado e deslocado, resultando em áreas fechadas que podem ser preenchidas usando a ferramenta* ***Preenchimento inteligente****.*

Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** cria um caminho em torno da área, ela essencialmente cria um novo objeto que pode ser preenchido, movido, copiado ou editado. Isto significa que a ferramenta pode ser usada de uma destas duas maneiras: para preencher uma área ou criar um novo objeto a partir de uma área.



*Embora sua principal utilização seja o preenchimento de áreas, a ferramenta* ***Preenchimento inteligente*** *também pode ser utilizada para criar novos objetos. No exemplo acima, os objetos originais, as duas espirais (esquerda), são excluídos (direita), mas o preenchimento é mantido pois cada área preenchida é, na verdade, um objeto.*

### Para aplicar um preenchimento a qualquer área fechada

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento inteligente** .

2 Na barra de propriedades, escolha umas das seguintes opções na caixa de listagem **Opções de preenchimento**:
- **Especificar** — permite o preenchimento da área com uma cor sólida a ser escolhida no seletor **Cor de preenchimento** na barra de propriedades
- **Usar padrão** — permite o preenchimento da área com a configuração padrão da **ferramenta Preenchimento**
- **Sem preenchimento** — não aplica preenchimento à área

3 Na caixa **Opções de contorno**, escolha uma das seguintes opções:
- **Usar padrão** — permite a aplicação da configuração de contorno padrão
- **Especificar** — permite a escolha da largura da linha na caixa **Espessura do contorno** e a cor da linha no seletor de cores **Cor do contorno**
- **Nenhum contorno** — não aplica contorno à área

4 Clique na área fechada que você deseja preencher.

Um novo objeto é criado na área fechada e o estilo atual do preenchimento e do contorno é aplicado. O novo objeto aparece por cima dos objetos existentes na camada.



Se você clicar na área fechada, um novo objeto será criado com base em todos os objetos na página, e as propriedades do preenchimento e do contorno serão aplicadas a ele.

A espessura do contorno é centralizada no caminho do objeto. Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta caminhos, não contornos, contornos espessos aparecem parcialmente cobertos pelo novo objeto. Você pode encobrir os contornos originais alterando a ordem de empilhamento dos objetos. Para obter mais informações sobre como alterar a ordem de empilhamento de objetos, consulte “Para alterar a ordem de um objeto” na página 109.

## Trabalhar com preenchimentos

Existem diversas tarefas comuns a todos os tipos de preenchimentos. Você pode escolher uma cor de preenchimento padrão para que todos os objetos adicionados a um desenho tenham o mesmo preenchimento. É possível também remover qualquer preenchimento,

copiá-lo para outro objeto ou usá-lo para preencher a área circundada por uma curva aberta.

### Para escolher uma cor de preenchimento padrão

1 Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento uniforme** .

3 Na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Gráfico** — aplica a cor de preenchimento padrão às formas que você desenha
- **Texto artístico** — aplica a cor de preenchimento padrão ao texto artístico que você adiciona
- **Texto de parágrafo** — aplica a cor de preenchimento padrão ao texto de parágrafo que você adiciona

4 Especifique as configurações de preenchimento.

### Para remover um preenchimento

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique no botão **Sem preenchimento** .



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos de preenchimento, consulte "Preencher objetos" na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Adicionar efeitos tridimensionais a objetos

Você pode criar a ilusão de profundidade tridimensional em objetos adicionando efeitos de contorno, perspectiva, extrusão, chanfradura ou sombreamento.

Nesta seção, você aprenderá a:

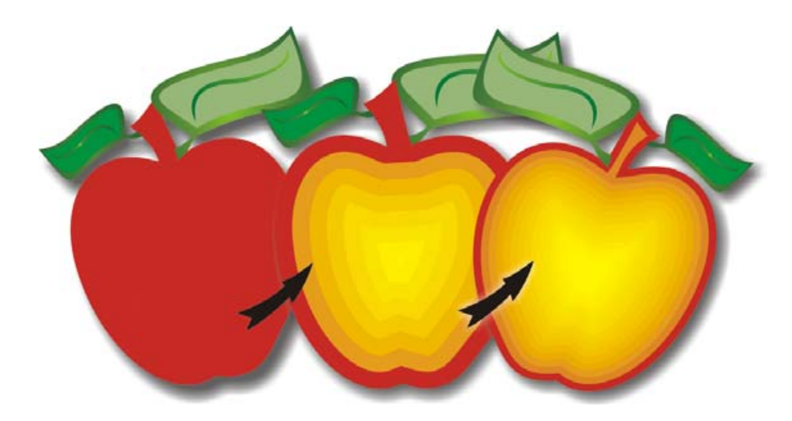
- contornar objetos
- aplicar perspectiva a objetos
- criar extrusões
- criar efeitos de chanfradura
- criar sombreamentos
- misturar objetos

## Contornar objetos

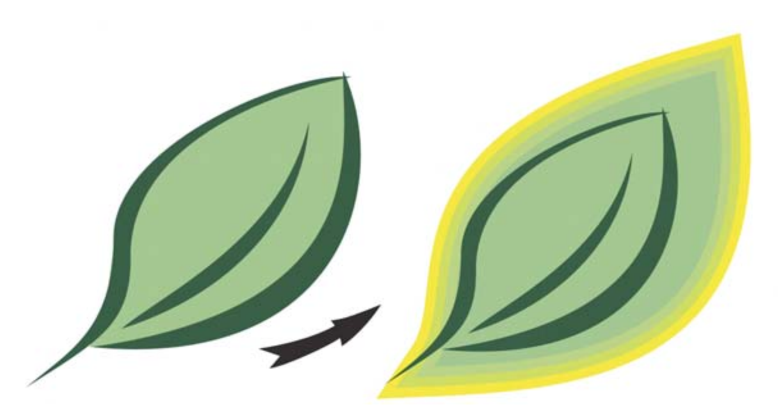
Contorna-se um objeto para criar linhas concêntricas que avancem para dentro ou para fora do objeto. O CorelDRAW também permite definir o número e a distância das linhas de contorno.

Além de criar efeitos tridimensionais interessantes, você pode usar esse recurso para criar contornos recortáveis e enviá-los para dispositivos como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

Após contornar um objeto, você pode copiar ou clonar suas definições de contorno para outro objeto. Pode também alterar as cores de preenchimento entre as linhas de contorno e dos próprios contornos. É possível definir uma progressão de cores no efeito de contorno, onde uma cor se mistura com outra. A progressão de cor pode seguir um caminho reto, no sentido horário ou no sentido anti-horário pela gama de cores de sua preferência.



*Um contorno de centro foi aplicado ao objeto acima. O número de linhas de contorno pode ser alterado, assim como a distância entre as linhas.*



*Um contorno externo foi aplicado ao objeto acima. Observe que um contorno externo se projeta da borda externa do objeto.*

## Para contornar um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na **ferramenta** Contorno .

2 Clique em um objeto ou conjunto de objetos agrupados e arraste a alça de início em direção ao centro para criar um contorno interno ou afaste a alça de início do centro para criar um contorno externo.

3 Mova o controle deslizante do objeto para criar o número de etapas do contorno.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Adicionar linhas de contorno ao centro do objeto selecionado | Clique no botão **Para o centro** |
| Especificar o número de linhas de contorno | Clique no botão **Interno** ou **Externo** da barra de propriedades e digite um valor na caixa **Etapas do contorno** da barra de propriedades. |
| Especificar a distância entre linhas de contorno | Digite um valor na caixa **Deslocamento de contorno** na barra de propriedades. |
| Acelerar a progressão da linha de contorno | Clique no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e mova o controle deslizante do objeto. |



Você pode criar contornos clicando em **Efeitos** ▸ **Contorno** e especificando as configurações desejadas na janela de encaixe **Contorno**.

## Para definir a cor de preenchimento de um objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na **ferramenta** Contorno .

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor de cores de **Preenchimento na** barra de propriedades e clique em uma cor.

Se o objeto original tiver um preenchimento gradiente, aparecerá um segundo seletor de cores.



Acelera-se a progressão de cores de preenchimento clicando-se no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades.

Altera-se a cor do centro do contorno arrastando-se uma cor da paleta de cores para a alça final de preenchimento.

## Para especificar uma cor de contorno para o objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na **ferramenta** Contorno .

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor de cores de **Contorno na** barra de propriedades e clique em uma cor.

## Aplicar perspectiva a objetos

Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto. Este efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos. Também se pode adicionar um efeito de perspectiva a objetos vinculados, como contornos, misturas e extrusões, e a objetos criados com a ferramenta **Mídia artística**. Não é possível adicionar efeitos de perspectiva a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.



*O elemento gráfico original (esquerda) com perspectivas de um ponto (meio) e de dois pontos (direita) aplicadas a ele.*

### Para aplicar uma perspectiva

#### Para

| | |
|---|---|
| Aplicar perspectiva de um ponto | Clique em **Efeitos** ▸ **Adicionar perspectiva**. Pressione **Ctrl** e arraste um nó. |
| Aplicar uma perspectiva de dois pontos | Clique em **Efeitos** ▸ **Adicionar perspectiva**. Arraste os nós na parte externa da grade para aplicar o efeito desejado. |



Pressionar a tecla **Ctrl** limita o movimento do nó aos eixos horizontal e vertical para criar um efeito de perspectiva de um ponto.



Você pode mover nós opostos a mesma distância em direções opostas pressionando **Ctrl + Shift** enquanto se arrasta.

## Criar extrusões

É possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais criando extrusões. Você pode criar extrusões projetando pontos a partir de um objeto e unindo-os para criar uma ilusão tridimensional. CorelDRAW também permite a aplicação de extrusões vetoriais a um objeto de um grupo.

### Para criar uma extrusão

1 Na caixa de ferramentas clique na **ferramenta** Extrusão .

2 Escolha um tipo de extrusão na caixa de listagem **Tipo de extrusão** da barra de propriedades.

3 Selecione um objeto.

4 Arraste as alças de seleção do objeto para definir a direção e a profundidade da extrusão.

Para redefinir a extrusão, pressione **Esc** antes de soltar o botão do mouse.

### Para alterar a forma de uma extrusão vetorial

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Girar uma extrusão | Selecione um objeto com extrusão. Clique no botão **Rotação de extrusão** na barra de propriedades. Arraste a extrusão na direção desejada. |
| Alterar a direção de uma extrusão | Com a ferramenta **Extrusão** , clique em uma extrusão. Clique no ponto de fuga e arraste para a direção desejada. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
| --- | --- |
| Alterar a profundidade de uma extrusão | Com a ferramenta **Extrusão**, clique em uma extrusão. Arraste o controle deslizante entre as alças de vetor interativas. |
| Arredondar os cantos de um retângulo ou quadrado com extrusão | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Arraste um nó do canto ao longo do contorno do retângulo ou quadrado. |

## Criar efeitos de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona uma profundidade tridimensional a um objeto gráfico ou de texto, fazendo as bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo). Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão.

### Estilos de chanfradura

Você pode escolher dentre os seguintes estilos de chanfradura:

- **Borda suave** — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas
- **Relevo** — faz com que um objeto tenha aparência em relevo




*Da esquerda para a direita: Logotipo sem efeito de chanfradura, com efeito de chanfradura de Bordas Suaves e com efeito de chanfradura em Relevo*

### Superfícies chanfradas

É possível controlar a intensidade do efeito de chanfradura especificando a largura da superfície chanfrada.

### Luz e cor

Um objeto com um efeito de chanfradura parece estar iluminado por luz ambiente branca (envolvente) e estar sob um ponto de luz. A luz ambiente tem baixa intensidade e não pode ser alterada. O ponto de luz também é branco por padrão, mas é possível alterar sua cor, intensidade e posição. Alterar a cor do ponto de luz afetará a cor das superfícies chanfradas. Alterar a intensidade do ponto de luz clareará ou escurecerá as superfícies chanfradas. Alterar a posição do ponto de luz determinará qual superfície chanfrada aparecerá iluminada.

É possível alterar a posição do ponto de luz especificando sua direção e altitude. A direção determina onde a fonte de luz está localizada no plano do objeto (por exemplo, à direita ou à esquerda de um objeto). A altitude determina a altura em que o ponto de luz está localizado em relação ao plano do objeto. Por exemplo, você pode posicionar o ponto de luz alinhado com o horizonte (altitude de 0°) ou diretamente acima do objeto (altitude de 90°).

Além disso, é possível alterar a cor das superfícies chanfradas que estão na sombra especificando a cor de sombreamento.

## Para criar um efeito de chanfradura de Bordas Suaves

1 Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.

3 Na janela de encaixe **Chanfradura**, escolha **Borda suave** na caixa de listagem **Estilo**.

4 Ative uma das seguintes opções de **Deslocamento de chanfradura**:
- **Para o centro** — permite criar superfícies chanfradas que se encontram no meio do objeto.
- **Distância** — permite especificar a largura das superfícies chanfradas. Digite um valor na caixa **Distância**.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Alterar a cor das superfícies chanfradas no sombreamento | Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**.<br>As superfícies chanfradas se alteram para um tom da cor de sombreamento especificada. |
| Escolher uma cor de ponto de luz | Escolha a cor no seletor de cores **Luz**. |
| Alterar a intensidade do ponto de luz | Mova o controle deslizante **Intensidade**. |
| Especificar a posição do ponto de luz | Mova um dos seguintes controles deslizantes:<br>• **Direção**<br>• **Altitude**<br>Os valores de direção variam de 0° a 360°; os valores de altitude variam de 0° a 90°. |



O valor de altitude mais baixo (0°) posiciona o ponto de luz no plano do objeto; o valor de altitude mais alto (90°) posiciona o ponto de luz diretamente acima do objeto.

### Para criar um efeito Relevo

1 Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.

3 Na janela de encaixe **Chanfradura**, escolha **Relevo** na caixa de listagem **Estilo**.

4 Na caixa **Distância**, digite um valor baixo.

5 Para alterar a intensidade do ponto de luz, mova o controle deslizante **Intensidade**.

6 Para especificar a direção do ponto de luz, mova o controle deslizante **Direção**.

7 Clique em **Aplicar**.

Caso deseje criar um efeito de chanfradura mais pronunciado, digite um valor mais alto na caixa **Distância** e reaplique o efeito.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Escolher uma cor de sombreamento | Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Escolher uma cor de ponto de luz | Escolha a cor no seletor de cores **Luz**. |



Para obter o efeito de chanfradura Relevo, crie duas duplicatas do objeto. As duplicatas são deslocadas em direções opostas: uma direcionada para a fonte de luz e a outra posicionada para longe da fonte de luz. A cor da duplicata posicionada na direção do ponto de luz é uma mistura das cores do ponto de luz e do objeto e depende da intensidade da luz. A cor da duplicata posicionada longe do ponto de luz é uma mistura de 50% das cores do sombreamento e do objeto.

## Criar sombreamentos

Os sombreamentos simulam a luz caindo sobre um objeto, a partir de uma entre cinco perspectivas específicas: plana, à direita, à esquerda, na base e no topo. Podem-se adicionar sombreamentos à maioria dos objetos ou grupos de objetos, incluindo texto artístico, texto de parágrafo e bitmaps.

Quando se adiciona um sombreamento, é possível alterar a sua perspectiva e ajustar atributos como cor, opacidade, nível de dissolução, ângulo e enevoamento.



*Um sombreamento aplicado a um objeto*

Separando-se o sombreamento de seu objeto, tem-se mais controle sobre o próprio sombreamento. Por exemplo, é possível editar o sombreamento da mesma forma como

se edita uma transparência. Para obter informações sobre edição de uma transparência, consulte “Aplicar transparências” na página 169.

Assim como acontece com as transparências, é possível aplicar um modo de mesclagem a um sombreamento para controlar o modo como a cor do sombreamento se mistura com a cor do objeto que está por baixo. Para obter mais informações sobre modos de mesclagem, consulte “Aplicar modos de mesclagem” na Ajuda.

Também é possível ajustar a resolução da renderização de um sombreamento. Por exemplo, é possível aumentar a resolução de renderização para melhorar a aparência do sombreamento. Entretanto, aumentar a resolução de um sombreamento pode aumentar o tamanho do arquivo de um desenho.

### Para adicionar um sombreamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento** .

2 Clique em um objeto.

3 Arraste a partir do centro ou da lateral do objeto até que o sombreamento esteja do tamanho desejado.

4 Especifique todos os atributos na barra de propriedades.



Não é possível adicionar sombreamentos a grupos com vínculos como objetos misturados, objetos com contorno, objetos chanfrados, objetos com extrusão, objetos criados com a ferramenta **Mídia artística** ou outros sombreamentos.

### Para separar um sombreamento de um objeto

1 Selecione o sombreamento de um objeto.

2 Clique em **Organizar** ▸ **Separar grupo de sombreamento**.

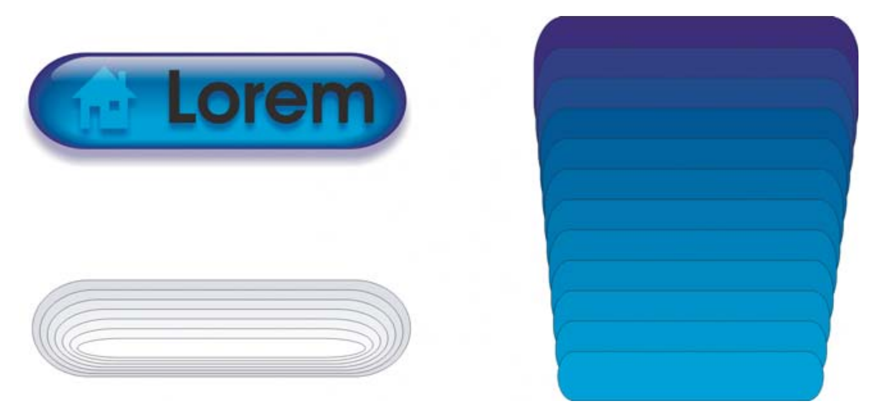
3 Arraste a sombra.

## Misturar objetos

O CorelDRAW permite criar misturas, como misturas em linha reta, misturas em um caminho e misturas compostas. As misturas são usadas freqüentemente para criar sombreamentos realísticos e destaques em objetos.

Uma mistura de linha reta mostra uma progressão na forma e tamanho de um objeto para outro. As cores de preenchimento e de contorno dos objetos intermediários progridem em um caminho em linha reta através do espectro de cores. Os contornos de objetos intermediários exibem uma progressão gradual em espessura e forma.

depois de criar uma mistura, você pode copiar ou clonar suas configurações para outros objetos. Quando você copia uma mistura, o objeto assume todas as configurações relacionadas à mistura, exceto os atributos de contorno e preenchimento. Quando você clona uma mistura, as alterações na mistura original (também chamada mestre) são aplicadas ao clone.




*Misturas de linha reta podem ser usadas para criar gráficos com uma aparência de vidro. O botão com efeito de ativação (esquerda) contém uma mistura de objetos sobrepostos misturados.*

É possível alterar a aparência de uma mistura ajustando o número e o espaçamento de seus objetos intermediários, a progressão de cores da mistura, os nós em que a mistura é mapeada, o caminho da mistura e os objetos inicial e final. É possível fundir os componentes de uma mistura dividida ou composta para criar um objeto único.

Também é possível dividir e remover uma mistura.

## Para misturar objetos

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Misturar ao longo de uma linha reta | Na caixa de ferramentas clique na ferramenta **Mistura**. Selecione o primeiro objeto e arraste sobre o segundo objeto. Para redefinir a mistura, pressione **Esc** enquanto arrasta. |
| Misturar um objeto ao longo de um caminho à mão livre. | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura**. Selecione o primeiro objeto. Mantenha pressionada a tecla **Alt** e arraste uma linha para o segundo objeto. |
| Ajustar uma mistura ao caminho | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura**. Clique na mistura. Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades. Clique em **Novo caminho**. Com a seta curva, clique no caminho ao qual deseja ajustar a mistura. |
| Esticar a mistura sobre todo um caminho | Selecione uma mistura que já esteja ajustada a um caminho. Clique no botão **Opções de misturas diversas** na barra de propriedades e ative a caixa de seleção **Misturar por todo o caminho**. |
| Criar uma mistura composta | Utilizando a ferramenta **Mistura**, arraste um objeto para o objeto inicial ou final de outra mistura. |



### Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como adicionar efeitos tridimensionais a objetos, consulte "Adicionar efeitos tridimensionais a objetos" na seção "Efeitos especiais" da Ajuda.



# Alterar a transparência dos objetos

Você pode aplicar uma transparência a um objeto para que todos os objetos atrás dele apareçam. O aplicativo CorelDRAW também permite decidir como a cor do objeto transparente será combinada com a cor do objeto atrás dele.

Nesta seção, você aprenderá a:

- aplicar transparências

## Aplicar transparências

Ao aplicar uma transparência a um objeto, você torna os objetos atrás dele parcialmente visíveis. Para aplicar transparências, você pode usar os mesmos tipos de preenchimentos que aplica aos objetos, ou seja, uniforme, gradiente, textura e padrão. Para obter mais informações sobre esses preenchimentos, consulte “Preencher objetos” na página 147.

Por padrão, o CorelDRAW aplica todas as transparências ao preenchimento e ao contorno do objeto; entretanto, é possível especificar se a transparência deve ser aplicada ao contorno ou ao preenchimento do objeto.

É possível também copiar uma transparência de um objeto para outro.

Quando se posiciona uma transparência sobre um objeto, é possível congelá-la, fazendo com que a visualização do objeto se mova junto com a transparência.

### Para aplicar uma transparência uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência** .

3 Na barra de propriedades, escolha **Uniforme** na caixa de listagem **Tipo de transparência**.

4 Digite um valor na caixa **Início da transparência** na barra de propriedades e pressione **Enter**.



Clique em uma cor na paleta de cores para aplicá-la à transparência.

## Para aplicar uma transparência gradiente

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência** .

3 Na barra de propriedades, escolha uma das seguintes transparências gradientes na caixa de listagem **Tipo de transparência**:
- **Linear**
- **Radial**
- **Cônica**
- **Quadrada**

4 Reposicione as alças de vetor interativas que são exibidas ou aponte para onde deseja que a transparência comece no objeto e arraste até onde deseja que a transparência termine.

Para redefinir a transparência, pressione **Esc** antes de soltar o botão do mouse.

5 Digite um valor na caixa **Ponto médio de transparência** na barra de propriedades e pressione **Enter**.



Para criar uma transparência gradiente personalizada, arraste as cores, cujas sombras se convertem em tons de cinza, da paleta de cores para as alças vetoriais interativas do objeto.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como modificar a transparência de objetos, consulte "Modificar a transparência de objetos" na seção "Efeitos especiais" da Ajuda.



# Trabalhar com páginas de desenho ferramentas de layout

O aplicativo CorelDRAW permite especificar tamanho, orientação, unidade de escala e fundo na página de desenho. É possível personalizar e exibir as grades e linhas-guia da página para ajudar a organizar objetos e posicioná-los exatamente no local desejado. Por exemplo, ao criar um boletim informativo, você pode definir as dimensões das páginas e criar linhas-guia para posicionar as colunas e o texto do título. Ao definir o layout de um anúncio, você pode alinhar os gráficos e o texto com linhas-guia e organizar os elementos gráficos dentro de uma grade. As réguas podem ajudar a posicionar grades, linhas-guia e objetos ao longo de uma escala, utilizando unidades escolhidas por você. Além disso, você pode adicionar e excluir páginas.

As ferramentas e configurações de layout de página são totalmente personalizáveis e podem ser utilizadas como padrões para outros desenhos.

Nesta seção, você aprenderá a:

- especificar o layout da página
- escolher um fundo para a página
- adicionar, duplicar, renomear e excluir páginas
- utilizar as réguas
- configurar a grade
- configurar linhas-guia

## Especificar o layout da página

Você pode começar a trabalhar em um desenho especificando configurações para o tamanho, a orientação e o estilo de layout da página. As opções escolhidas durante a especificação do layout da página podem ser utilizadas como padrão para todos os novos desenhos criados. Também é possível ajustar as configurações de orientação e tamanho de página de forma que correspondam às configurações de papel padrão para impressão.

### Tamanho da página

Existem duas opções para se especificar o tamanho de uma página: escolher um tamanho de página predefinido ou criar o seu próprio. Faça sua escolha entre vários tamanhos de página predefinidos, desde papel ofício e envelopes até pôsteres e páginas da Web. Se um tamanho de página predefinido não atender às suas necessidades, você pode criar um tamanho de página personalizado, especificando as dimensões do desenho.

É possível salvar tamanhos de página personalizados como predefinições para uso posterior e excluir tamanhos de página personalizados predefinidos que não sejam mais necessários.

### Orientação da página

A orientação da página pode ser paisagem ou retrato. Na orientação paisagem, a largura do desenho é maior que a altura; na orientação paisagem, a altura do desenho é maior que a largura. Qualquer página adicionada a um projeto de desenho assume a orientação que está ativa; entretanto, é possível definir uma orientação diferente para cada página do projeto.

### Estilos de layout

Quando o estilo de layout padrão (Página inteira) é usado, cada página do documento é considerada de forma individual e é impressa em um folha. É possível escolher estilos de layout para publicações de várias páginas, como folhetos e brochuras. Os estilos de layout de várias páginas — Livro, Folheto impresso, Cartão expositor, Duas dobras horizontais, Duas dobras verticais e Brochura de três dobras — dividem o tamanho da página em duas ou mais partes iguais. Cada parte é considerada como uma página separada. A vantagem de se trabalhar com partes separadas é a possibilidade de editar cada página em orientação vertical e em ordem seqüencial na janela de desenho, independentemente do layout exigido para imprimir o documento. Quando você está pronto para imprimir, o aplicativo organiza automaticamente as páginas na ordem necessária para a impressão e encadernação.

## Para definir o tamanho e a orientação da página

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.

A caixa de diálogo **Opções** aparece exibindo a página **Tamanho**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Escolha um tamanho de página predefinido | Escolha um tipo de papel na caixa de listagem **Papel**. |
| Ajuste o tamanho do papel e a orientação da página de acordo com as configurações da impressora | Clique em **Obter tamanho de papel da impressora**. |
| Especificar um tamanho de página personalizado | Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**. |
| Definir a orientação da página | Ative a opção **Paisagem** ou **Retrato**. |
| Definir o tamanho e a orientação de uma página individual de um documento de várias páginas | Verifique se a página que você deseja alterar aparece na janela de desenho, selecione um tamanho de papel e a orientação da página e ative a caixa de seleção **Aplicar alterações somente à página atual**. |

## Para adicionar e excluir tamanhos de página personalizados predefinidos

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Adicionar um tamanho de página personalizado predefinido | Especifique um tamanho de página personalizado e clique em **Salvar tamanho da página**.<br><br>O tamanho da página personalizado predefinido é exibido na caixa de listagem **Papel**. |
| Excluir um tamanho de página predefinido | Selecione um tipo de papel na caixa de listagem **Papel** e clique em **Excluir tamanho da página**. |

## Escolher um fundo para a página

É possível escolher a cor e o tipo de fundo de um desenho. Por exemplo, pode-se usar uma cor sólida para obter um fundo uniforme.

### Para utilizar uma cor sólida como fundo

1 Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.

2 Ative a opção **Sólido**.

3 Abra o seletor **Cor** e clique em uma cor.

## Adicionar, duplicar, renomear e excluir páginas

O CorelDRAW permite adicionar páginas a um desenho ou duplicar páginas existentes. É também possível renomear páginas e excluir uma única página ou todo um intervalo de páginas. Também é possível mover objetos de uma página para outra.

Ao duplicar uma página, é possível optar por copiar somente a estrutura de camadas da página ou as camadas e todos os objetos que elas contêm. Para obter mais informações sobre camadas, consulte "Trabalhar com camadas" na página 199.

É possível usar a Exibição do classificador de páginas para gerenciar as páginas durante a visualização do seu conteúdo. A Exibição do classificador de páginas permite alterar a ordem das páginas e também copiar, adicionar, renomear e excluir páginas.

### Para adicionar uma página

1 Clique em **Layout** ▸ **Inserir página**.

2 Na caixa **Inserir páginas**, digite o número de páginas que deseja adicionar.

3 Ative uma das seguintes opções:
- **Antes**
- **Após**

Se você deseja inserir uma página antes ou após uma página que não seja a atual, digite o número dela na caixa **Página**.



Se você estiver na primeira ou na última página, poderá adicionar uma página, clicando no botão **Adicionar página** na janela do documento.

É possível também escolher o local para adicionar uma página, clicando com o botão direito do mouse em uma guia de página na janela do documento e clicando em **Inserir página após** ou **Inserir página antes**.

### Para duplicar uma página

1 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no nome da página que deseja duplicar.

Se o **Gerenciador de objetos** não estiver aberto, clique em **Ferramentas** ▶ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique em **Layout** ▶ **Duplicar página**.

3 Na área **Inserir nova página** da caixa de diálogo **Duplicar página**, selecione uma das seguintes opções:

- **Antes da página selecionada**
- **Depois da página selecionada**

4 Na parte inferior da caixa de diálogo, selecione uma das seguintes opções:

- **Copiar apenas camadas** — permite duplicar a estrutura de camadas sem copiar o conteúdo
- **Copiar camadas e seu conteúdo** — permite duplicar as camadas e todo o conteúdo contido nelas



É possível também duplicar uma página clicando com o botão direito do mouse no nome da página e selecionando **Duplicar página**.

### Para renomear uma página

1 Clique em **Layout** ▶ **Renomear página**.

2 Digite o nome da página na caixa **Nome da página**.

### Para excluir uma página

1 Clique em **Layout** ▶ **Excluir página**.

2 Na caixa de diálogo **Excluir página**, digite o número da página a ser excluída.



Para excluir uma faixa de páginas, ative a caixa de seleção **Até a página** e digite o número da última página a ser excluída na caixa **Até a página**.

### Para alterar a ordem das páginas

- Arraste as guias da página no navegador de documentos, na parte inferior da janela de desenho.

### Para mover um objeto para outra página

1 Arraste o objeto sobre a guia com o número da página de destino (na parte inferior da janela do documento).

A página de destino será exibida na janela do documento.

2 Sem soltar o botão do mouse, arraste o objeto sobre a página para posicioná-lo.

## Utilizar as réguas

As réguas da janela de desenho ajudam a desenhar, dimensionar e alinhar objetos de forma precisa. É possível ocultar as réguas ou movê-las para outra posição na janela de desenho. Você pode também personalizar as configurações das réguas conforme suas necessidades. Por exemplo, é possível definir a origem da régua, escolher uma unidade de medida e especificar quantas marcas ou graduações devem aparecer entre cada marca de unidade inteira.

Por padrão, o CorelDRAW aplica as mesmas unidades utilizadas para as réguas às distâncias duplicadas e de deslocamento. Você pode alterar o padrão a fim de especificar unidades diferentes para essas e outras configurações. Para obter informações sobre deslocamento, consulte "Posicionar objetos" na página 99.

### Para ocultar ou exibir as réguas

- Clique em **Exibir** ▶ **Réguas**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Réguas** indica que as réguas estão sendo exibidas.

### Para mover uma régua

- Mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste a régua para uma nova posição na janela de desenho.

## Configurar a grade

A grade consiste em uma série de pontos ou linhas tracejadas em interseção que você pode usar para alinhar e posicionar objetos com precisão na janela de desenho. Para definir a distância entre os pontos ou linhas da grade, especifique a freqüência ou o espaçamento. A freqüência indica o número de linhas ou pontos exibidos entre cada unidade horizontal e vertical. O espaçamento indica a distância exata entre cada linha ou ponto. Valores de freqüência altos ou de espaçamento baixos podem ajudar a alinhar e posicionar objetos com mais precisão.

Você pode fazer com que os objetos se alinhem pela grade para que, ao movê-los, eles fiquem entre as linhas da grade.

### Para exibir ou ocultar a grade

- Clique em **Exibir** ▸ **Grade**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Grade** indica que a grade está sendo exibida.

### Para definir a distância entre as linhas da grade

1 Clique em **Exibir** ▸ **Configurar** ▸ **Configurar grade e régua**.

2 Ative uma das seguintes opções:
- **Freqüência** — especifica o espaçamento da grade como o número de linhas por unidade de medida.
- **Espaçamento** — especifica a distância entre as linhas da grade.

3 Digite valores nas seguintes caixas:
- **Horizontal**
- **Vertical**



A unidade de medida utilizada para o espaçamento da grade é a mesma utilizada para as réguas. Para obter informações sobre configurações da régua, consulte “Para personalizar configurações da régua” na Ajuda.

### Para que os objetos se alinhem pela grade

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar pela grade**.

2 Mova os objetos usando a ferramenta **Seleção** .

## Configurar linhas-guia

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos. Em alguns aplicativos, as linhas-guia são conhecidas como guias.

Existem três tipos de linhas-guia: horizontal, vertical e inclinada. Por padrão, o aplicativo exibe as linhas-guia que podem ser adicionadas à janela de desenho, mas pode-se ocultá-las a qualquer momento. Você também pode utilizar objetos como linhas-guia.

É possível definir linhas-guia para páginas individuais ou para o documento inteiro. Para obter mais informações sobre linhas-guia locais e principais, consulte“Camadas locais e camadas principais” na página 199.

É possível adicionar uma linha-guia onde quer que seja necessário, mas é você pode também adicionar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de linhas-guia predefinidas: predefinições da Corel e predefinições do usuário. Exemplos de linhas-guia predefinidas pela Corel são as que aparecem nas margens de 1 polegada e as exibidas nas bordas das colunas de boletins informativos. As linhas-guia predefinidas pelo usuário são aquelas cuja localização você especifica. Por exemplo, é possível adicionar linhas-guia predefinidas que exibam as margens na distância especificada ou que definam um layout de coluna ou uma grade. Após adicionar uma linha-guia, você pode selecioná-la, movê-la, girá-la, bloqueá-la no lugar ou excluí-la.

Você pode alinhar os objetos pela grade para que, quando um objeto for movido para perto de uma linha-guia, ele só possa ser centralizado na linha-guia ou alinhado em qualquer um de seus lados.

As linhas-guia utilizam a unidade de medida especificada para as réguas. Para obter informações sobre configurações da régua, consulte “Para personalizar configurações da régua” na Ajuda.



*As linhas-guia podem ser colocadas na janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos.*

## Para exibir ou ocultar as linhas-guia

- Clique em **Exibir ▸ Linhas-guia**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Linhas-guia** indica que as linhas-guia estão sendo exibidas.

## Para adicionar uma linha-guia horizontal ou vertical

1 Clique em **Exibir ▸ Configurar ▸ Configurar linhas-guia**.

2 Na lista de categorias, clique em uma das seguintes opções:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**

3 Especifique as configurações desejadas para a linha-guia.

4 Clique em **Adicionar**.



Você pode também adicionar uma linha-guia arrastando o mouse a partir da régua horizontal ou vertical na janela de desenho.

## Para utilizar um objeto como linha-guia

1 Clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique na camada **Linhas-guia** da página desejada.

3 Desenhe e posicione o objeto desejado para utilizá-lo como linha-guia.

### Para definir linhas-guia para o documento inteiro

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique em **Linhas-guia** na **Página principal**.

3 Na janela de desenho, adicione as linhas-guia desejadas.



As linhas-guia definidas na camada **Linhas-guia** da **Página principal** serão exibidas em todas as páginas do documento. Essas linhas-guia serão exibidas juntamente com aquelas definidas para as páginas individuais.

### Para modificar linhas-guia

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar uma única linha-guia | Clique na linha-guia com a ferramenta **Seleção** . |
| Selecionar todas as linhas-guia de uma página | Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Linhas-guia**. As linhas-guia locais e principais são selecionadas. |
| Mover uma linha-guia | Arraste uma linha-guia para uma nova posição na janela de desenho. |
| Girar uma linha-guia | Usando a ferramenta **Seleção** , clique na linha-guia duas vezes e, em seguida, gire-a quando as alças de inclinação aparecerem. |
| Bloquear uma linha-guia | Clique em uma linha-guia com a ferramenta **Seleção** e em **Organizar** ▸ **Bloquear objeto**. |
| Desbloquear uma linha-guia | Clique em uma linha-guia com a ferramenta **Seleção** e em **Organizar** ▸ **Desbloquear objeto**. |
| Excluir uma linha-guia | Clique em uma linha-guia com a ferramenta **Seleção** e pressione **Excluir**. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Excluir uma linha-guia predefinida | Clique em **Exibir** ▸ **Configurar** ▸ **Configurar linhas-guia** e clique em **Predefinições** na lista de categorias. Desative a caixa de seleção ao lado da linha-guia predefinida que deseja excluir. |

## Para que os objetos se alinhem pelas linhas-guia

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar pelas linhas-guia.**

2 Arraste objetos para uma linha-guia.

Para alinhar o centro de um objeto por uma linha-guia, selecione o objeto e mova-o sobre a linha-guia até que seu centro de rotação esteja alinhado por linha-guia.



### Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre ferramentas de página e layout, consulte "Trabalhar com ferramenta de página e layout" da seção "Páginas e layout" da Ajuda.



# Trabalhar com tabelas

Uma tabela fornece um layout estruturado que permite apresentar textos ou imagens em um desenho. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto de parágrafo. A aparência de uma tabela pode ser facilmente alterada, modificando-se as propriedades e a formatação da tabela. Além disso, por serem objetos, as tabelas podem ser manipuladas de variadas maneiras. Também é possível importar tabelas de um arquivo de texto ou planilha.

Nesta seção, você aprenderá a:

- adicionar tabelas a desenhos
- selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela
- inserir e excluir fileiras e colunas na tabela
- redimensionar células, fileiras e colunas da tabela
- formatar tabelas e células
- trabalhar com texto em tabelas
- converter tabelas em texto
- mesclar e dividir tabelas e células
- manipular tabelas como objetos
- adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas
- importar tabelas em um desenho

## Adicionar tabelas a desenhos

O CorelDRAW permite adicionar uma tabela a um desenho para criar um layout estruturado de texto e imagens. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto existente.




*Uma tabela permite criar um layout estruturado para texto e elementos gráficos.*

### Para adicionar uma tabela a um desenho

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Digite valores nas caixas **Número de fileiras e colunas** na barra de propriedades.

O valor digitado na parte superior especifica o número de fileiras; o valor digitado na parte inferior especifica o número de colunas.

3 Arraste no sentido diagonal para desenhar a tabela.



Também é possível criar uma tabela clicando em **Tabela** ▶ **Criar nova tabela** e digitando valores nas caixas **Fileiras, Colunas**, **Altura** e **Largura** da caixa de diálogo **Criar nova tabela**.

### Para criar uma tabela a partir de texto

1 Clique na ferramenta **Seleção** .

2 Selecione o texto que deseja converter em tabela.

3 Clique em **Tabela** ▶ **Converter texto em tabela**.

4 Na área **Criar colunas com base no seguinte separador**, escolha uma das seguintes opções:

- **Vírgulas** — cria colunas onde aparecem vírgulas e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Tabulações** — cria colunas onde aparecem tabulações e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Parágrafos** — cria colunas onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Definido pelo usuário** — cria uma coluna onde aparece um marcador especificado e uma fileira onde aparece um marcador de parágrafo

Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, será necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.



Se você não digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**, somente uma coluna será criada e cada parágrafo de texto criará uma fileira da tabela.

Você também pode converter uma tabela em texto. Para obter mais informações, consulte “Para converter uma tabela em texto” na página 193.

## Selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela

Para inserir fileiras ou colunas, alterar as propriedades da borda da tabela, adicionar uma cor de preenchimento de fundo ou editar outras propriedades da tabela é necessário selecionar uma tabela, ou fileiras, colunas ou células de uma tabela. É possível mover fileiras e colunas selecionadas para um novo local da tabela. Também é possível copiar ou recortar uma fileira ou coluna de uma tabela e colar em outra tabela. Além disso, você pode mover-se de uma célula para outra da tabela durante a edição do texto da célula da tabela e configurar a ordem de tabulação para se movimentar pela tabela.

### Para selecionar uma tabela, fileira ou coluna

1 Clique na ferramenta **Tabela** e clique em uma tabela.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar uma tabela | Clique em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Tabela**. |
| Selecionar uma fileira | Clique em uma fileira e depois em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Fileira**. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar uma coluna | Clique em uma coluna e depois em **Tabela** ▶ **Selecionar** ▶ **Coluna**. |
| Selecionar todo o conteúdo da tabela | Mova o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre o canto superior esquerdo da tabela até aparecer uma seta diagonal e clique. |
| Utilizar um atalho do teclado para selecionar uma tabela | Com o ponteiro da ferramenta **Tabela** inserido em uma célula, pressione **Ctrl + A + A**. |
| Selecionar uma fileira clicando em uma tabela | Mova o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda da tabela à esquerda da fileira que você deseja selecionar. Quando aparecer uma seta horizontal, clique na borda para selecionar a fileira. |
| Selecionar uma coluna clicando na tabela | Mova o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda superior da coluna que você deseja selecionar. Quando aparecer uma seta vertical, clique na borda para selecionar a coluna. |

## Para selecionar uma célula da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e clique em uma tabela.

2 Clique em uma célula e depois em **Tabela** ▶ **Selecionar** ▶ **Célula**.



Também é possível selecionar uma célula com a ferramenta **Forma**, ou inserindo o ponteiro da ferramenta **Tabela** em uma célula e pressionando **Ctrl + A**.

## Para mover uma fileira ou coluna da tabela

1 Selecione a fileira ou coluna que você deseja mover.

2 Arraste a fileira ou coluna para outro local da tabela.

### Para mover uma fileira da tabela para outra tabela

1 Selecione a fileira da tabela que você deseja mover.

2 Clique em **Editar** ▶ **Recortar**.

3 Selecione uma fileira da outra tabela.

4 Clique em **Editar** ▶ **Colar**.

5 Escolha uma das seguintes opções:
- **Substituir a fileira selecionada**
- **Inserir acima da fileira selecionada**
- **Inserir abaixo da fileira selecionada**

### Para mover uma coluna da tabela para outra tabela

1 Selecione a coluna da tabela que você deseja mover.

2 Clique em **Editar** ▶ **Recortar**.

3 Selecione uma coluna da outra tabela.

4 Clique em **Editar** ▶ **Colar**.

5 Escolha uma das seguintes opções:
- **Substituir a coluna selecionada**
- **Inserir à esquerda da coluna selecionada**
- **Inserir à direita da coluna selecionada**

### Para ir para a próxima célula da tabela

- Com a ferramenta **Tabela** inserida em uma célula, pressione **Tab**.

  Na primeira vez em que você pressiona **Tab** em uma tabela, é necessário escolher uma opção de ordem de tabulação na caixa de listagem **Ordem de tabulação**.



Somente é possível utilizar a tecla Tab para ir para a próxima célula se a opção **Mover para a próxima célula** estiver ativada na caixa de diálogo **Opções da tecla Tab**.

### Para modificar a ordem de tabulação

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, **Caixa de ferramentas**, clique em **Ferramenta tabela**.

3 Ative a opção **Mover para a próxima célula**.

4 Na caixa de listagem **Ordem de tabulação**, escolha uma das seguintes opções:
- **Da esquerda para a direita, de cima para baixo**
- **Da direita para a esquerda, de cima para baixo**



A tecla Tab pode ser programada para inserir um caractere de tabulação no texto da tabela ativando-se a opção **Inserir um caractere de tabulação no texto**.

## Inserir e excluir fileiras e colunas da tabela

É possível inserir e excluir as fileiras e colunas de uma tabela.

### Para inserir uma fileira na tabela

1 Selecione uma fileira da tabela.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Inserir uma fileira acima da fileira selecionada | Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Fileira acima**. |
| Inserir uma fileira abaixo da fileira selecionada | Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Fileira abaixo**. |
| Inserir várias fileiras acima da fileira selecionada | Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir fileiras**, digite um valor na caixa **Número de fileiras** e ative a opção **Acima da seleção**. |
| Inserir várias fileiras abaixo da fileira selecionada | Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir fileiras**, digite um valor na caixa **Número de fileiras** e ative a opção **Abaixo da seleção**. |



Ao utilizar o comando **Fileira acima** ou o comando **Fileira abaixo** do menu **Tabela** ▸ **Inserir**, o número de fileiras que são inseridas depende do número de

fileiras selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas fileiras, serão inseridas duas fileiras na tabela.

### Para inserir uma coluna na tabela

1 Selecione uma coluna.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| **Para** | **Proceda da seguinte forma** |
|---|---|
| Inserir uma coluna à esquerda da coluna selecionada | Clique em **Tabela** ▶ **Inserir** ▶ **Coluna esquerda**. |
| Inserir uma coluna à direita da coluna selecionada | Clique em **Tabela** ▶ **Inserir** ▶ **Coluna direita**. |
| Inserir várias colunas à esquerda da coluna selecionada | Clique em **Tabela** ▶ **Inserir** ▶ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **À esquerda da seleção**. |
| Inserir várias colunas à direita da coluna selecionada | Clique em **Tabela** ▶ **Inserir** ▶ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **À direita da seleção**. |



Ao utilizar o comando **Coluna esquerda** ou o comando **Coluna direita** do menu **Tabela** ▶ **Inserir**, o número de colunas que são inseridas depende do número de colunas selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas colunas, serão inseridas duas colunas na tabela.

### Para excluir uma fileira ou coluna da tabela

1 Selecione a fileira ou coluna que você deseja excluir.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| **Para** | **Proceda da seguinte forma** |
|---|---|
| Excluir uma fileira | Clique em **Tabela** ▶ **Excluir** ▶ **Fileira**. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Excluir uma coluna | Clique em **Tabela** ▸ **Excluir** ▸ **Coluna**. |

## Redimensionar células, fileiras e colunas da tabela

Você pode redimensionar células, fileiras e colunas da tabela. Ou, como alternativa, se você tiver alterado o tamanho de uma fileira ou coluna, pode distribuí-la para atribuir o mesmo tamanho a todas as fileiras ou colunas.

### Para redimensionar uma célula, fileira ou coluna da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Selecione a célula, fileira ou coluna que você deseja redimensionar.

3 Na barra de propriedades, digite valores nas seguintes caixas:
- **Largura**
- **Altura**

### Para distribuir fileiras e colunas da tabela

1 Selecione as células da tabela que você deseja distribuir.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Igualar a altura de todas as fileiras selecionadas | Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Distribuir fileiras uniformemente**. |
| Igualar a largura de todas as colunas selecionadas | Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Distribuir colunas uniformemente**. |

## Formatar tabelas e células

A aparência de uma tabela pode ser alterada, modificando-se a borda da tabela e das células. Por exemplo, você pode alterar a largura ou a cor da borda da tabela.

Além disto, você pode alterar as margens das células e o espaçamento das bordas das células da tabela. As margens das células permitem aumentar o espaço entre as bordas

das células e o texto que elas contêm. Por padrão, as bordas das células das tabelas são sobrepostas formando uma grade. Porém, é possível aumentar o espaçamento das bordas das células para afastar as bordas. O resultado é que as células não formarão uma grade, mas aparecerão como caixas individuais (também conhecido como “bordas separadas”).

## Para modificar as bordas da tabela e das células

1 Selecione a tabela ou a área da tabela a ser modificada.

Uma área de tabela pode incluir uma célula, um grupo de células, fileiras, colunas ou a tabela inteira.

2 Clique no botão **Borda** na barra de propriedades e escolha as bordas a serem modificadas.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| **Para** | **Proceda da seguinte forma** |
|---|---|
| Modificar a espessura da borda | Escolha uma largura de borda na caixa de listagem **Largura** na barra de propriedades. |
| Modificar a cor da borda | Clique no seletor de cores na barra de propriedades e depois clique em uma cor da paleta de cores. |
| Modificar o estilo da linha da borda | Clique no botão **Caneta de contorno** na barra de propriedades e defina as propriedades do contorno na caixa de diálogo **Caneta de contorno**. |

## Para modificar as margens de células da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Selecione as células a serem modificadas.

3 Clique em **Margens** na barra de propriedades.

4 Digite um valor na caixa **Margem superior**.

Por padrão, o valor da caixa Margem superior é aplicado a todas as margens, de forma que são criadas margens iguais.

Se desejar aplicar valores diferentes às margens, clique no botão **Bloquear** para desbloquear as caixas das margens e digite os valores nas caixas **Margem superior**, **Margem inferior**, **Margem esquerda** e **Margem direita**.

5 Pressione **Enter**.

### Para modificar o espaçamento da borda das células da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique em **Opções** na barra de propriedades.

3 Ative a caixa de seleção **Bordas de célula separadas**.

4 Digite um valor na caixa **Espaçamento horizontal da célula**.

Por padrão, o espaçamento vertical das células é igual ao espaçamento horizontal.

Se não desejar que o espaçamento das células seja igual, clique no botão **Bloquear** para desbloquear a caixa **Espaçamento vertical da célula** e digite os valores nas caixas **Espaçamento horizontal da célula** e **Espaçamento vertical da célula**.

5 Pressione **Enter**.

## Trabalhar com texto em tabelas

É fácil adicionar texto às células das tabela. O texto nas células da tabela são tratados como um texto de parágrafo. Portanto, é possível modificar o texto da tabela como qualquer texto de parágrafo. Por exemplo, você pode alterar a fonte, adicionar marcadores ou recuos. Para obter mais informações sobre a formatação de texto, consulte “Adicionar e formatar texto” na página 209. Também é possível adicionar paradas de tabulação nas células da tabela para afastar o texto das margens da célula.

Ao digitar texto em uma nova tabela, também é possível optar por ajustar o tamanho das células automaticamente.

### Para digitar texto em uma célula da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela**.

2 Clique em uma célula.

3 Digite um texto na célula.



Também é possível selecionar o texto de uma célula pressionando **Ctrl+A**.

### Para inserir uma parada de tabulação em uma célula da tabela

- Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** ▸ **Tabulação**.



Você pode utilizar este método para inserir tabulações quando a tecla **Tab** está programada para ir de uma célula a outra da tabela. Caso contrário, você pode inserir uma parada de tabulação pressionando **Tab**. Para obter mais informações sobre como alterar as opções da tecla **Tab**, consulte “Para modificar a ordem de tabulação” na página 187.

### Para redimensionar as células da tabela automaticamente ao digitar

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique em **Opções**, na barra de propriedades, e ative a caixa de seleção **Redimensionar células automaticamente ao digitar**.



Esta opção pode ser aplicada somente a novas tabelas que ainda não possuem texto ou outro conteúdo.

## Converter tabelas em texto

Se desejar que o texto de uma tabela deixe de aparecer como tabela, você pode converter o texto da tabela em um texto de parágrafo. Para obter mais informações sobre conversão de texto em tabela, consulte “Para criar uma tabela a partir de texto” na página 184.

### Para converter uma tabela em texto

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Converter tabela em texto**.

3 Na área **Separar texto da célula com**, escolha uma das seguintes opções:
- **Vírgulas** — substitui cada coluna por uma vírgula e cada fileira por um marcador de parágrafo
- **Tabulações** — substitui cada coluna por uma tabulação e cada fileira por um marcador de parágrafo
- **Parágrafos** — substitui cada coluna por um marcador de parágrafo

- **Definido pelo usuário** — substitui cada coluna por um caractere especificado e cada fileira por um marcador de parágrafo

Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, será necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.



Se nenhum caractere for digitado na caixa **Definido pelo usuário**, cada fileira da tabela será dividida em parágrafos e as colunas da tabela serão ignoradas.

## Mesclar e dividir tabelas e células

Você pode alterar a configuração de uma tabela mesclando células, fileiras e colunas adjacentes. Ao mesclar células da tabela, a formatação da célula superior esquerda é aplicada a todas as células mescladas. Ou, como alternativa, é possível separar células que foram mescladas.

Também é possível dividir células, fileiras ou colunas da tabela. A divisão permite criar novas células, fileiras ou colunas sem alterar o tamanho da tabela.

### Para mesclar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem mescladas.

A seleção deve ser retangular.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Mesclar células**.

### Para separar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem separadas.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Separar células**.

### Para dividir células, fileiras ou colunas de uma tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Selecione a célula, fileira ou coluna a ser dividida.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
| --- | --- |
| Dividir horizontalmente uma seleção | Clique em **Tabela** ▸ **Dividir em fileiras** e digite um valor na caixa **Número de fileiras**. |
| Dividir verticalmente uma seleção | Clique em **Tabela** ▸ **Dividir em colunas** e digite um valor na caixa **Número de colunas**. |

## Manipular tabelas como objetos

As tabelas podem ser manipuladas como qualquer outro objeto.

A tabela a seguir lista as diversas maneiras de manipular uma tabela como objeto.

| Você pode | Para obter mais informações, consulte |
| --- | --- |
| Redimensionar uma tabela | "Transformar objetos" na página 89 |
| Girar uma tabela | "Transformar objetos" na página 89 |
| Espelhar uma tabela | "Transformar objetos" na página 89 |
| Bloquear uma tabela | "Bloquear objetos" na Ajuda |
| Converter uma tabela em bitmap | "Converter gráficos vetoriais em bitmaps" na página 235 |
| Quebrar uma tabela em partes | "Para converter objetos em objetos de curva" na página 116 |

## Adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas

Se houver necessidade de organizar imagens de bitmap ou gráficos vetoriais de forma ordenada, é possível adicioná-los a tabelas. Você também pode alterar a aparência de uma tabela adicionando uma cor de fundo.

### Para inserir uma imagem ou um gráfico em uma célula de tabela

1 Copiar uma imagem ou um gráfico.

2 Clique na ferramenta **Tabela** e selecione a célula na qual deseja inserir a imagem ou gráfico.

3 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.



Também é possível inserir um gráfico ou imagem mantendo o botão do mouse pressionado sobre a imagem, arrastando a imagem para uma célula, soltando o botão direito do mouse e clicando em **Colocar na célula**.

### Para adicionar um plano de fundo a uma tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique no seletor de cores **Fundo** e depois em uma cor da paleta.



Você também pode modificar a cor de fundo de células, fileiras ou colunas específicas selecionando as células, clicando no seletor de cores **Fundo** na barra de propriedades e depois em uma cor da paleta.

## Importar tabelas em um desenho

O CorelDRAW permite criar tabelas importando conteúdo de planilhas do Quattro Pro® (.qpw) e do Microsoft® Excel® (.xls). Também é possível importar tabelas criadas em processadores de texto, tais como o WordPerfect ou o Microsoft Word.

### Para importar uma tabela do Quattro Pro ou Excel

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a unidade e a pasta em que a planilha está armazenada.

3 Clique em um arquivo para selecioná-lo.

4 Clique em **Importar**.

Será exibida a caixa de diálogo **Importar/colar**.

5 Na caixa de listagem **Importar como**, escolha **Tabela**.

6 Escolha uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
- **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto

- **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e a formatação aplicadas ao texto

### Para importar uma tabela de um documento de processamento de texto

1 Clique em **Arquivo ▸ Importar**.

2 Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo de texto está armazenado.

3 Clique no arquivo.

4 Clique em **Importar**.

5 Escolha **Tabelas** na caixa de listagem **Importar tabelas como**.

6 Escolha uma das seguintes opções:
- **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
- **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto
- **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e a formatação aplicadas ao texto



# Trabalhar com camadas

Você pode trabalhar com camadas, o que facilita a organização e a disposição dos objetos em ilustrações complexas.

Nesta seção, você aprenderá a:

- criar camadas
- alterar propriedades de camadas
- mover e copiar objetos entre camadas

## Criar camadas

Todos os desenhos do CorelDRAW consistem em objetos empilhados. A ordem vertical desses objetos — a ordem de empilhamento — contribui para a aparência do desenho. Um meio eficiente de organizar esses objetos é utilizar planos invisíveis denominados camadas.

A disposição em camadas oferece mais flexibilidade na organização e edição dos objetos em desenhos complexos. É possível dividir um desenho em várias camadas, cada uma contendo uma parte do conteúdo do desenho. Por exemplo, a utilização de camadas pode ajudar a organizar um projeto arquitetônico para um edifício. Você pode organizar os diversos componentes do edifício (hidráulicos, elétricos, estruturais, por exemplo) colocando-os em camadas separadas.

### Camadas locais e camadas principais

Por padrão, todo o conteúdo é colocado em uma camada. O conteúdo que se aplica a uma página específica é colocado em uma camada local. O conteúdo que se aplica a todas as páginas de um documento pode ser colocado em uma camada global denominada camada principal. As camadas principais são armazenadas em uma página virtual denominada Página principal.

Cada novo arquivo é criado com uma página padrão (Página 1) e uma Página principal. A página padrão contém a camada Linhas-guia e a Camada 1. A camada Linhas-guia armazena linhas-guia específicas da página (local). A Camada 1 é a camada local padrão.

Ao serem desenhados na página, os objetos são adicionados nessa camada, a menos que uma camada diferente seja selecionada.

A Página principal é uma página virtual que contém as informações que se aplicam a todas as páginas de um documento. É possível adicionar uma ou mais camadas a uma página principal, incluindo cabeçalhos, rodapés ou um fundo estático. Por padrão, uma página principal contém as seguintes camadas:

- **Linhas-guia** — contém as linhas-guia utilizadas em todas as páginas do documento.
- **Área de trabalho** — contém objetos que estão fora das bordas da página de desenho. Essa camada permite armazenar objetos que você pode desejar incluir no desenho posteriormente.
- **Grade** — contém a grade utilizada em todas as páginas do documento. A grade é sempre a camada inferior.

As camadas padrão da página principal não podem ser excluídas ou copiadas. A camadas adicionadas à página principal aparecem no topo da pilha, a menos que a ordem de empilhamento seja alterada na **Exibição do Gerenciador de camadas**, na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Para adicionar conteúdo a uma camada, primeiro selecione a camada para que ela seja ativada.

### Exibir camadas, páginas e objetos

É possível selecionar de diferentes exibições que permitem exibir páginas, camadas ou todos os objetos do documento. A exibição a ser selecionada depende da complexidade do documento e da tarefa que está sendo executada. Por exemplo, em um documento longo, com várias páginas, é possível selecionar a exibição somente páginas para poder navegar com mais facilidade e exibir somente uma página por vez. A **Exibição do Gerenciador de camadas** permite exibir e reordenar todas as camadas que afetam a página atual, incluindo as camadas principais.

FPara obter informações sobre como a exibição de páginas lado a lado afeta as camadas, consulte “Para ver páginas lado a lado” na Ajuda.

Para obter informações sobre como as camadas são afetadas quando um arquivo é salvo em uma versão anterior do CorelDRAW, consulte “Para salvar um desenho” na página 51.

### Para criar uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Criar uma camada | No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em **Nova camada**. |
| Criar uma camada principal | Clique no botão do menu desdobrável e em **Nova camada principal**. |



Para utilizar uma camada no desenho, é necessário primeiro ativá-la clicando em seu nome na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que é a camada ativa. Quando você inicia um desenho, a camada padrão (Camada 1) é a camada ativa.

Camadas principais são sempre adicionadas à página principal. O conteúdo adicionado a essas camadas ficará visível em todas as páginas do documento.



Para transformar qualquer camada em uma camada principal, clica-se com o botão direito do mouse no nome da camada e em **Principal**.

### Para tornar uma camada ativa

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no nome da camada.

O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que é a camada ativa.



Por padrão, a camada ativa é a Camada 1.

O nome da camada ativa, assim como o objeto atualmente selecionado, aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

### Para exibir páginas, camadas e objetos na janela de encaixe Gerenciador de objetos

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Exibir páginas | Clique no botão do menu desdobrável ▸ e em **Mostrar páginas**. |
| Exibir todas as camadas de uma página | Clique no nome de uma página e no botão **Exibição do Gerenciador de camadas**. Para desativar a **Exibição do Gerenciador de camadas**, clique no botão novamente. |
| Exibir objetos | Clique no botão do menu desdobrável ▸ e em **Expandir para mostrar a seleção**. |



O nome da camada ativa, assim como o objeto atualmente selecionado, aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

### Para excluir uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique no nome de uma camada.

3 Clique no botão do menu desdobrável ▸ e em **Excluir camada**.



Ao excluir uma camada, você também excluirá todos os objetos nela contidos. Para preservar um objeto, mova-o para uma camada diferente antes de excluir a camada atual.

É possível excluir qualquer camada desbloqueada, exceto as seguintes camadas padrão: **Grade**, **Área de trabalho** e **Linhas-guia**.

## Alterar propriedades de camadas

As propriedades de exibição, edição, impressão e exportação são ativadas por padrão para cada nova camada criada. Você pode alterar essas propriedades a qualquer

momento. Você também pode ativar ou desativar a configuração da camada principal de uma camada. Para obter informações sobre camadas principais, consulte “Criar camadas” na página 199.




*Os ícones à esquerda do nome de uma camada permitem alterar as propriedades da camada.*

## Mostrar e ocultar camadas

É possível optar por exibir ou ocultar camadas de um desenho. Ocultando-se uma camada, é possível identificar e editar os objetos de outras camadas. Também é possível reduzir o tempo necessário para atualizar o desenho quando você o edita.

## Imprimir e exportar camadas

É possível configurar propriedades de impressão e exportação de uma camada de forma a definir se ela será exibida no desenho impresso ou exportado. Observe que as camadas ocultas serão exibidas na saída final se as propriedades de exportação ou impressão estiverem ativadas. A camada Grade não pode ser impressa ou exportada.

## Definir as propriedades de edição de uma camada

É possível permitir a edição dos objetos de todas as camadas ou restringir a edição para que você possa editar somente objetos da camada ativa. Pode também bloquear uma camada para impedir alterações acidentais aos objetos associados a ela. Ao bloquear uma camada, você não poderá selecionar ou editar os objetos relacionados.

## Renomear camadas

É possível renomear camadas para indicar seu conteúdo, a posição na ordem de empilhamento ou a sua relação com outras camadas.

### Utilizar cores nas camadas para exibir objetos

É possível alterar a cor da camada para que os objetos existentes sejam exibidos na mesma cor ao utilizar a exibição Aramado. Por exemplo, se vários componentes de um plano arquitetônico (tubulação, parte elétrica e estrutural) forem colocados em camadas separadas, você pode utilizar as cores das camadas para identificar rapidamente a qual componente o objeto pertence. Para obter mais informações sobre a exibição Aramado, consulte “Escolher modos de visualização” na Ajuda.

## Para exibir ou ocultar uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado do nome da camada.

A camada estará oculta quando o ícone **Mostrar ou ocultar** estiver acinzentado.



Os objetos de uma camada oculta são exibidos no desenho impresso ou exportado, a menos que as propriedades de impressão e exportação da camada estejam desativadas.

## Para ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique no ícone **Ativar ou desativar impressão ou exportação** ao lado do nome da camada.



Desativar a impressão e a exportação de uma camada evita que o seu conteúdo apareça no desenho impresso ou exportado, ou em visualizações de tela cheia.

## Para definir as propriedades de edição de uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no nome da camada que deseja editar.

O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que é a camada ativa.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Bloquear ou desbloquear uma camada | Clique no ícone **Bloquear ou desbloquear** ao lado do nome da camada. |
| Permitir a edição de todas as camadas | Clique no botão do menu desdobrável e clique em **Editar em todas as camadas**. |
| Permitir a edição apenas da camada ativa | Clique no botão do menu desdobrável e desative **Editar em todas as camadas**. |



Se o botão **Editar em todas as camadas** for desativado, você trabalhará apenas na camada ativa e na camada Área de trabalho. Não é possível selecionar ou editar objetos em camadas inativas. Por exemplo, se você utilizar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos na página de desenho, somente os objetos da camada ativa serão selecionados.

Não é possível bloquear ou desbloquear a camada Grade.

## Para renomear uma camada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique com o botão direito do mouse no nome da camada e em **Renomear**.



Os nomes de camadas não são mantidos quando um arquivo da Suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW X4 é salvo em uma versão anterior.

## Para alterar a cor da camada

- Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique duas vezes na amostra da cor que aparece à esquerda do nome da camada e selecione uma cor.

  Os objetos da camada são exibidos com a cor da camada na exibição Aramado (**Exibir** ▸ **Aramado**).



Pode-se também optar por exibir somente os objetos de uma camada específica da exibição Aramado clicando-se com o botão direito do mouse no nome da camada, selecionando-se **Propriedades** no menu de contexto e marcando a

caixa de seleção **Cancelar visualização totalmente colorida** na caixa de diálogo de propriedades da camada.

## Mover e copiar camadas e objetos

É possível mover ou copiar camadas em uma única página ou em várias páginas. É também possível mover ou copiar objetos selecionados para novas camadas, inclusive entre as camadas da página principal.

Mover e copiar camadas afeta a ordem de empilhamento. Mover ou copiar um objeto para uma camada abaixo da sua camada atual faz com que ele se torne o objeto superior da nova camada. Da mesma forma, mover ou copiar um objeto para uma camada em cima da camada atual faz com que ele se torne o objeto inferior da nova camada.

### Para mover uma camada

1 Clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.

2 Na lista de camadas, arraste o nome de uma camada para uma nova posição.



Por padrão, as camadas principais são aplicadas em cima das camadas locais. É possível alterar a ordem das camadas principais com relação às camadas locais clicando em um nome de página, ativando o botão **Exibição do Gerenciador de camadas**, na parte superior da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, e arrastando o nome de uma camada para uma nova posição nas lista de camadas.

### Para copiar uma camada

1 Clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.

2 Na lista de camadas, clique com o botão direito do mouse na camada que deseja copiar.

3 No menu de contexto, selecione **Copiar.**

4 Clique com o botão direito do mouse na camada em cima da qual deseja colocar a camada copiada.

5 No menu de contexto, selecione **Colar**.

A camada e os objetos que ela contém são colados em cima da camada selecionada.

### Para mover ou copiar um objeto para outra camada

1 Clique em um objeto na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

2 Clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em uma das seguintes opções:
- **Mover para camada**
- **Copiar para camada**

3 Clique na camada de destino.



Para mover objetos entre camadas, é preciso que elas estejam desbloqueadas.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com camadas, consulte "Trabalhar com camadas" na seção "Objetos, símbolos e camadas" da Ajuda.



# Adicionar e formatar texto

O aplicativo CorelDRAW permite usar texto para criar documentos ou anotar desenhos. O texto também é conhecido como “tipo”.

Nesta seção, você aprenderá a:

- adicionar e selecionar texto
- alterar a aparência do texto
- localizar, editar e converter texto
- alinhar e espaçar texto
- deslocar e girar texto
- mover texto
- ajustar texto a um caminho
- formatar texto de parágrafo
- combinar e vincular molduras de texto de parágrafo
- circundar texto de parágrafo em torno de objetos e texto
- inserir códigos de formatação

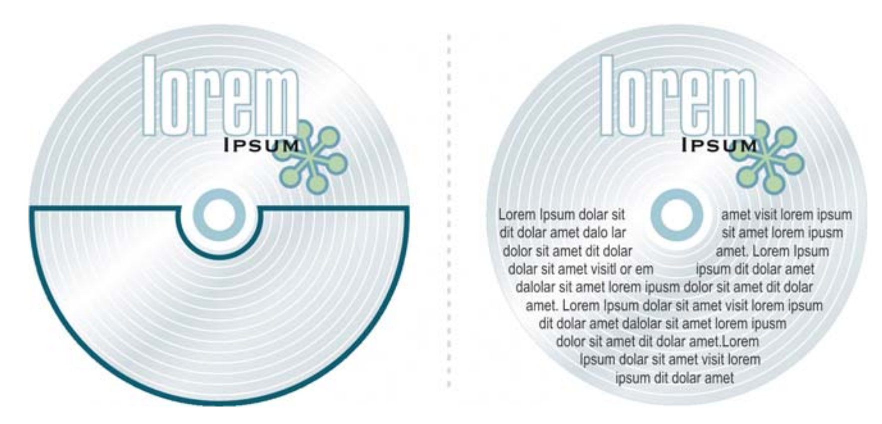
## Adicionar e selecionar texto

Há dois tipos de texto que você pode adicionar a desenhos — texto artístico e texto de parágrafo. Você pode adicionar linhas curtas de texto artístico e aplicar uma ampla variedade de efeitos, como sombreamentos ou contornos, ao texto. O texto de parágrafo, também conhecido como “texto em bloco”, pode ser usado para corpos maiores de texto que têm maiores requisitos de formatação. Você pode adicionar tanto texto de parágrafo quanto texto artístico diretamente na janela de desenho.

Você pode adicionar texto artístico ao longo de um caminho fechado ou aberto. Você pode também ajustar textos existentes, artístico e de parágrafo, a um caminho. Para obter mais informações, consulte “Ajustar texto a um caminho” na página 224.

Ao adicionar texto de parágrafo, é necessário primeiro criar uma moldura de texto. Por padrão, as molduras de texto de parágrafo permanecem do mesmo tamanho, independente de quanto texto contenham. Qualquer texto que passe pela borda inferior direita da moldura de texto fica oculto até que se amplie ou se vincule a moldura de texto a outra moldura de texto. Você pode ajustar o texto a uma moldura, o que automaticamente ajusta o tamanho em pontos de texto, de modo que o texto se ajuste perfeitamente à moldura. Para obter informações sobre ajuste de texto em uma moldura, consulte "Para ajustar texto a uma moldura de texto de parágrafo" na página 228. Você pode também expandir ou encolher molduras de texto de parágrafo automaticamente à medida que digita, de modo que o texto se ajuste perfeitamente à moldura.

É possível usar objetos como recipientes para texto e expandir o número de formas diferentes que podem ser usadas como molduras de texto por meio da inserção de uma moldura de texto de parágrafo em um objeto gráfico. Você pode também separar o texto de um objeto. Ao fazê-lo, o texto retém sua forma e é possível mover ou modificar o texto e o objeto independentemente.




*Texto de parágrafo colocado dentro de um objeto. O objeto é tornado invisível removendo-se seu contorno.*

Ao importar ou colar texto, você tem a opção de manter a formatação, manter fontes e formatar ou descartar fontes e formatação. Manter fontes garante que o texto importado e colado retém seu tipo de fonte original. Manter formatação garante que informações de formatação como marcadores, colunas e formatação de negrito ou itálico sejam preservadas. Também é possível preservar a cor do texto ou importá-lo como preto CMYK. Se o você escolher descartar fontes e formatação, o texto importado ou colado adquire as propriedades do objeto de texto selecionado, ou se nenhum estiver selecionado, as propriedades padrão de fonte e formatação. Para obter mais informações

sobre importação de arquivos, consulte “Importar arquivos” na página 291. Para obter mais informações sobre colagem, consulte “Para colar um objeto em um desenho” na página 94.

Você também pode atribuir hyperlinks ao texto. Para obter mais informações, consulte “Para atribuir um hyperlink ao texto” na Ajuda.

Para modificar o texto, você deve primeiro selecioná-lo. Você pode selecionar objetos de texto inteiros ou apenas caracteres específicos.

## Para adicionar texto artístico

- Usando a ferramenta **Texto**, clique em qualquer parte da janela de desenho e digite.

## Para adicionar texto de parágrafo

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Adicionar texto de parágrafo | Clique na ferramenta **Texto**. Arraste na janela de desenho para dimensionar a moldura de texto de parágrafo e digite. |
| Adicionar texto de parágrafo dentro de um objeto | Clique na ferramenta **Texto**. Mova o ponteiro sobre o contorno do objeto e clique no objeto quando o ponteiro mudar para um ponteiro de **Inserir no objeto**. Digite dentro da moldura. |
| Separar uma moldura de texto de parágrafo de um objeto | Clique na ferramenta **Seleção**, selecione o objeto e clique em **Organizar** ▸ **Separar texto de parágrafo dentro de um caminho**. |
| Ajustar automaticamente molduras de texto de parágrafo para encaixar o texto | Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Parágrafo**. Ative a caixa de seleção **Expandir e diminuir molduras de texto de parágrafo para ajustar o texto**. |



Apenas novas molduras de texto são afetadas quando você ativa a caixa de seleção **Expandir e diminuir molduras de parágrafo para ajustar o texto**

na página **Parágrafo** da caixa de diálogo **Opções**. As molduras de texto de parágrafo existentes permanecem de tamanho fixo.



Você pode usar a ferramenta **Seleção** para ajustar o tamanho de uma moldura de texto de parágrafo. Clique na moldura de texto e arraste uma das alças de seleção.

## Para definir opções ao importar ou colar texto

1 Copiar ou recortar texto.

Se você quiser importar texto, clique em **Arquivo** ▶ **Importar** e procure o arquivo de texto que deseja importar.

2 Clique em **Editar** ▶ **Colar**.

3 Na caixa de diálogo **Importar/colar texto**, ative uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação**
- **Manter somente formatação**
- **Descartar fontes e formatação**

Para aplicar preto CMYK ao texto preto importado, ative a caixa de seleção **Forçar preto CMYK**. Essa caixa de seleção fica disponível quando você escolhe uma opção que mantém a formatação do texto.



Clicar em **Cancelar** cancelará a operação de importar ou colar.

Se você optar por manter fontes, e uma fonte necessária não estiver instalada no computador, o sistema de correspondência de fontes PANOSE substituirá a fonte

## Para selecionar texto

| Para | Proceda da seguinte forma |
| --- | --- |
| Selecionar um objeto de texto inteiro | Usando a ferramenta **Seleção**, clique no objeto de texto. |
| Selecionar caracteres específicos | Usando a ferramenta **Texto**, arraste o mouse pelo texto. |



Você pode usar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos de texto. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de texto.

## Alterar a aparência do texto

Você pode alterar o estilo padrão do texto para que todo novo texto artístico ou de parágrafo que se crie tenha as mesmas propriedades. Você pode aperfeiçoar texto artístico e texto de parágrafo modificando suas propriedades de caracteres. Por exemplo, é possível alterar tipo e tamanho da fonte ou colocar o texto em negrito ou itálico. Você pode também alterar a posição do texto para subscrever ou sobrescrever, o que é útil quando o desenho contém notação científica. Você pode adicionar sublinhados, linhas tachadas e sobrelinhados ao texto. A espessura dessas linhas pode ser alterada, assim como a distância entre as linhas e o texto. Você também pode alterar a cor do texto. Para obter informações sobre como visualizar fontes, consulte "Visualizar e identificar fontes" na Ajuda.

Você pode alterar o texto para minúsculas ou maiúsculas sem excluir ou substituir letras. Você pode aumentar ou diminuir o tamanho da fonte em incrementos especificados. Por padrão, a unidade de medida é pontos. Você pode alterar essa configuração para o desenho ativo e para todos os desenhos subseqüentes que forem criados. Quando você altera a unidade de medida, todas as configurações de fonte são exibidas na nova unidade de medida.

A "representação" de texto permite aumentar a velocidade de redesenho usando linhas para representar o texto abaixo de um determinado tamanho. Isso é útil para mostrar protótipos de documentos ou desenhos. Você pode tornar o texto legível novamente , reduzindo o valor de representação ou aplicando mais zoom ao texto.

### Para alterar o estilo padrão do texto

1 Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um espaço em branco na janela de desenho.

2 Na janela de encaixe **Formatação de caracteres**, especifique as propriedades desejadas.

Se a janela **Formatação de caracteres** não estiver aberta, clique em **Texto** ▸ **Formatação de caracteres**.

Após alterar cada propriedade, por padrão você deve especificar se as alterações são aplicadas a texto artístico, , texto de parágrafo ou a ambos.



Para que as alterações no estilo padrão de texto sejam aplicadas a documentos futuros, clique em **Ferramentas ▸ Salvar configurações como padrão**.

Para tornar padrão o estilo de uma moldura ou objeto de texto existente, clique em **Ferramentas ▸ Estilos de gráficos e texto** e arraste o objeto ou a moldura de texto sobre o ícone do **Texto artístico padrão** ou do **Texto de parágrafo padrão** na janela de encaixe **Gráfico e texto**.

## Para alterar propriedades de caracteres

1 Selecione o texto.

2 Na janela de encaixe **Formatação de caracteres**, especifique os atributos de caractere desejados.

Se a janela **Formatação de caracteres** não estiver aberta, clique em **Texto ▸ Formatação de caracteres**.



Você pode também colocar o texto selecionado em negrito, itálico ou sublinhado, clicando no botão **Negrito**, **Itálico** ou **Sublinhado** na barra de propriedades.

## Para alterar a cor do texto

1 Selecione o texto usando a ferramenta **Texto**.

2 Clique em uma cor na paleta de cores.



Você pode alterar a cor de um objeto de texto inteiro selecionando o texto com a ferramenta **Seleção** e arrastando uma amostra de cor da paleta para o objeto de texto.

## Para redimensionar texto

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Aumentar o tamanho do texto | Pressione a tecla **Num Lock**, selecione o texto usando a ferramenta **Texto**, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione **8** no teclado numérico. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Diminuir o tamanho do texto | Pressione a tecla **Num Lock**, selecione o texto usando a ferramenta **Texto**, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione 2 no teclado numérico. |
| Especificar a quantidade pela qual redimensionar o texto | Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**. Na lista de categorias, clique em **Texto** e digite um valor na caixa **Incremento de texto no teclado**. |
| Alterar a unidade de medida padrão | Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Texto** e escolha uma unidade na caixa de listagem **Unidades de texto padrão.** |

## Localizar, editar e converter texto

É possível localizar texto em um desenho e o substituí-lo automaticamente. Você também pode localizar caracteres especiais, como travessão ou hífen opcional. Você pode editar texto diretamente na janela de desenho ou em uma caixa de diálogo.

O CorelDRAW permite converter o texto artístico em texto de parágrafo se forem necessárias mais opções de formatação, e texto de parágrafo em texto artístico se você desejar aplicar efeitos especiais.

Você pode também converter tanto texto de parágrafo quanto texto artístico para curvas. Isso transforma caracteres em linhas únicas e objetos curvos, tornando possível adicionar, excluir ou mover os nós de caracteres individuais para alterar sua forma. Para obter mais informações consulte "Utilizar objetos de curva" na página 115. Quando você converter texto em curvas, a aparência do texto será preservada, incluindo fonte, estilo, posição de caracteres e rotação, espaçamento e outras configurações e efeitos de texto. Qualquer objeto de texto vinculado também é convertido para curvas. Quando se converte texto de parágrafo para curvas em uma moldura de tamanho fixo, qualquer texto que exceder a moldura é excluído. Para obter informações sobre ajuste de texto a uma moldura, consulte "Formatar texto de parágrafo" na página 227.

### Para localizar texto

1 Clique em **Editar** ▶ **Localizar e substituir** ▶ **Localizar texto**.

2 Digite o texto que você deseja localizar na caixa **Localizar**.

Para localizar o texto especificado com as maiúsculas/minúsculas exatas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.

3 Clique em **Localizar próxima**.



Você também pode localizar caracteres especiais clicando na seta à direita da caixa **Localizar**, escolhendo um caractere especial e clicando em **Localizar próxima**.

### Para localizar e substituir texto

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Substituir texto**.

2 Na caixa **Localizar**, digite o texto que você deseja localizar.

Para localizar o texto especificado com as maiúsculas/minúsculas exatas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.

3 Digite o texto de substituição na caixa **Substituir por**.

4 Clique em um dos botões a seguir:

- **Localizar próxima** — localiza a próxima ocorrência do texto especificado na caixa **Localizar**
- **Substituir** — substitui a ocorrência selecionada do texto especificado na caixa **Localizar**. Se nenhuma ocorrência estiver selecionada, **Substituir** localizará a próxima ocorrência.
- **Substituir tudo** — substitui todas as ocorrências do texto especificado na caixa **Localizar**

### Para editar texto

1 Selecione o texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Editar texto**.

3 Faça as alterações ao texto na caixa de diálogo **Editar texto**.



Não é possível editar texto que tenha sido convertido para curvas.



Também é possível editar texto na janela de desenho selecionando o texto com a ferramenta Texto e depois editando-o.

### Para converter texto

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Converter texto de parágrafo em texto artístico | Selecione o texto usando a ferramenta **Seleção** e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto artístico**. |
| Converter texto artístico em texto de parágrafo | Selecione o texto usando a ferramenta **Seleção** e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto de parágrafo**. |
| Converter texto artístico ou de parágrafo em curvas | Selecione o texto usando a ferramenta **Seleção** e clique em **Organizar** ▸ **Converter em curvas**. |



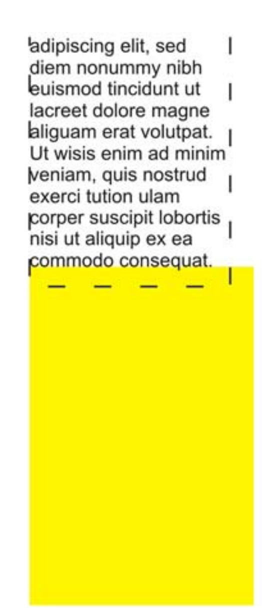
Não é possível converter texto de parágrafo para texto artístico quando o texto de parágrafo está vinculado a outra moldura, tem efeitos especiais aplicados ou ultrapassa sua moldura.



Também é possível usar a ferramenta **Seleção** para converter texto em curvas. Clique com o botão direito do mouse no texto e em **Converter em curvas**.

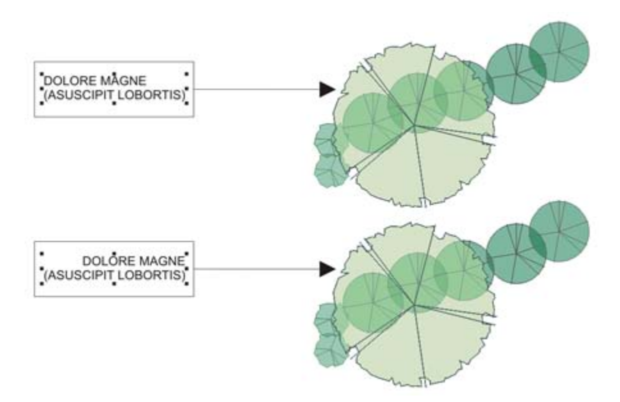
## Alinhar e espaçar texto

É possível alinhar textos de parágrafo e artístico horizontalmente. Alinhar texto de parágrafo posiciona o texto em relação à moldura de texto de parágrafo. Você pode alinhar horizontalmente todos os parágrafos ou somente os parágrafos selecionados em uma moldura de texto de parágrafo. Você pode alinhar verticalmente todos os parágrafos em uma moldura de texto de parágrafo. Também é possível alinhar o texto por outro objeto.




*Você pode alinhar um objeto de texto a outros objetos usando a linha de base da primeira linha, a linha de base da última linha ou a caixa delimitadora.*

O texto artístico pode ser alinhado horizontalmente, mas não verticalmente. Quando você alinha texto artístico, o objeto de texto inteiro é alinhado em relação à caixa delimitadora. Se os caracteres não tiverem sido deslocados horizontalmente, não aplicar alinhamento produz o mesmo resultado que aplicar alinhamento à esquerda.




*O texto artístico é alinhado dentro da caixa delimitadora, que é indicada por oito alças de seleção (quadrados pretos). O texto localizado no topo é alinhado à esquerda, enquanto o texto na parte inferior é alinhado à direita.*

Você pode alterar o espaçamento de caracteres e palavras em parágrafos selecionados ou em uma moldura de texto de parágrafo ou objeto de texto artístico inteiro. A alteração de espaços entre pares de caracteres também recebe o nome de "kerning", e a alteração do espaçamento entre caracteres de um grupo de caracteres ou um bloco de texto inteiro também recebe o nome de "tracking". É possível alterar o espaço entre linhas de texto, o que também é chamado de espaçamento. A alteração do espacejamento do texto artístico aplica o espaçamento às linhas de texto separadas por um retorno de carro. Para texto de parágrafo, o espacejamento é aplicado somente às linhas de texto dentro do mesmo parágrafo. Você pode também alterar o espaçamento antes ou depois de parágrafos em um texto de parágrafo e pode aplicar kerning em caracteres selecionados. O kerning produz um equilíbrio visual no espaço entre letras.

### Para alinhar texto horizontalmente

1 Selecione o objeto de texto usando a ferramenta **Seleção**.

2 Na área **Alinhamento** da janela de encaixe **Formatação de parágrafo**, escolha uma opção de alinhamento na caixa de listagem **Horizontal**.

Se a janela de encaixe **Formatação de parágrafo** não estiver aberta, clique em **Texto** ▸ **Formatação de parágrafo**.



Você também pode alinhar o texto horizontalmente clicando no botão **Alinhamento horizontal**, na barra de propriedades, e escolhendo um estilo de alinhamento na caixa de listagem. Essa barra exibe o ícone de alinhamento correspondente ao estilo de alinhamento atual.

Para alinhar parágrafos selecionados em uma moldura de texto de parágrafo, use a ferramenta **Texto** para selecionar os parágrafos.

### Para alinhar texto de parágrafo verticalmente em uma moldura de texto

1 Selecione o texto de parágrafo.

2 Na área **Alinhamento** da janela de encaixe **Formatação de parágrafo**, escolha uma opção de alinhamento na caixa de listagem **Vertical**.

Se a janela de encaixe **Formatação de parágrafo** não estiver aberta, clique em **Texto** ▸ **Formatação de parágrafo**.

### Para alinhar texto a um objeto

1 Mantenha pressionada a tecla **Shift**, selecione o texto e selecione o objeto.

2 Clique em **Organizar ▸ Alinhar e distribuir ▸ Alinhar e distribuir.**

3 Escolha um dos seguintes itens na caixa de listagem **Para uso de objetos de origem de texto**:

- **Linha de base da primeira linha —** alinha o texto à linha de base da primeira linha do texto
- **Linha de base da última linha —** alinha o texto à linha de base da última linha do texto
- **Caixa delimitadora —** alinha o texto à sua caixa delimitadora

4 Ative uma das seguintes caixas de seleção de alinhamento horizontal:

- **Esquerda**
- **Direita**
- **Centro**

5 Ative uma das seguintes caixas de seleção de alinhamento vertical:

- **Topo**
- **Base**
- **Centro**

6 Clique em **Aplicar**.



O objeto usado para alinhar as bordas esquerda, direita, do topo ou da base é determinado pela ordem de criação ou ordem de seleção. Se for marcado selecionar com marcas nos objetos antes de serem alinhados, o último objeto criado será usado. Se os objetos forem selecionados um por vez, o último objeto selecionado será o ponto de referência para alinhar os outros. Se você tiver aplicado transformação linear ao texto, como rotação, e estiver alinhando por uma linha de base, os objetos se alinharão com o ponto de linha de base da borda inicial do objeto de texto.



Também é possível alinhar objetos selecionando-os e clicando no botão **Alinhar e distribuir** na barra de propriedades.

## Para alterar o espaçamento do texto

1 Selecione o texto.

Se a janela de encaixe **Formatação de parágrafo** não estiver aberta, clique em **Texto ▸ Formatação de parágrafo**.

2 Clique na seta de **Espaçamento** da janela de encaixe **Formatação de parágrafo**, digite valores em qualquer uma das caixas.



Só é possível aplicar espaçamento entre caracteres e entre palavras a parágrafos inteiros ou a uma moldura de texto de parágrafo ou objeto de texto artístico inteiro.

Os valores representam uma porcentagem do caractere de espaço. Os valores do **Caractere** variam entre -100 e 2.000%. Todos os outros valores variam entre 0 e 2.000%.



Também é possível usar a ferramenta **Forma** para alterar o espaçamento entre palavras e caracteres proporcionalmente. Selecione o objeto de texto e arraste a seta de **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior direito do objeto de texto. Arraste a seta de **Espaçamento vertical interativo** no canto inferior esquerdo do objeto de texto para alterar o espaçamento entre linhas proporcionalmente.

### Para aplicar kerning ao texto

1 Selecione os caracteres usando a ferramenta **Texto**.

Se a janela **Formatação de caracteres** não estiver aberta, clique em **Texto** ▶ **Formatação de caracteres**.

2 Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, digite um valor na caixa **Kerning da faixa**.

## Deslocar e girar texto

O deslocamento de texto artístico e de parágrafo na vertical e na horizontal pode criar um efeito interessante. Também é possível girar caracteres. Você também pode espelhar texto artístico e de parágrafo.







*Caracteres girados*

## Para deslocar ou girar um caractere

1 Selecione o caractere ou caracteres usando a ferramenta **Texto** .

2 Clique na seta **Deslocamento de caractere** da janela de encaixe **Formatação de caracteres**, digite um valor em uma das seguintes caixas:
- **Ângulo** — um número positivo gira os caracteres em sentido anti-horário e um número negativo gira-os em sentido horário.
- **Deslocamento horizontal** — um número positivo move os caracteres para a direita e um número negativo move-os para a esquerda.
- **Deslocamento vertical** — um número positivo move os caracteres para cima e um número negativo move-os para baixo.

Se a janela **Formatação de caracteres** não estiver aberta, clique em **Texto** ▸ **Formatação de caracteres**.



Você também pode usar a ferramenta **Forma** para mudar ou girar caracteres. Selecione o nó ou nós de caracteres e digite valores na caixa **Deslocamento horizontal** , **Deslocamento vertical** ou **Ângulo de rotação** na barra de propriedades.

## Para espelhar o texto

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione o texto artístico ou a moldura de texto de parágrafo.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Espelhar horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
- **Espelhar verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo



Você também pode espelhar o texto ajustado a um caminho. Para obter mais informações, consulte “Para espelhar o texto ajustado a um caminho” na página 226.






*Da esquerda para a direita: Texto original, texto espelhado verticalmente, texto espelhado horizontalmente*

## Mover texto

O CorelDRAW permite mover o texto de parágrafo entre quadros e o texto artístico entre objetos de texto artístico. Você pode também mover texto de parágrafo para um objeto de texto artístico e texto artístico para uma moldura de texto de parágrafo.

### Para mover texto

1 Selecione o texto usando a ferramenta **Texto**.

2 Arraste o texto para outra moldura de texto de parágrafo ou objeto de texto artístico.

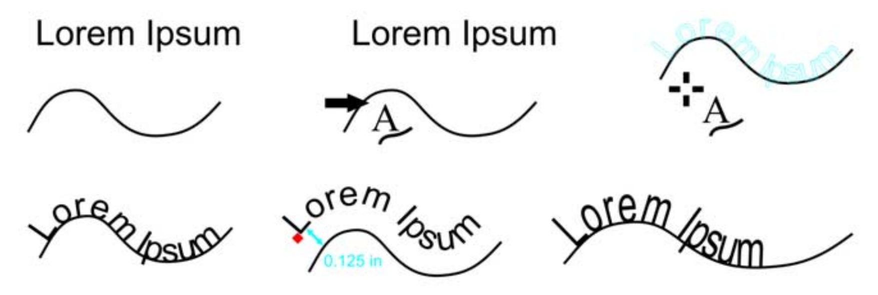
#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Mover texto dentro da mesma moldura ou objeto | Selecione o texto e arraste-o para uma nova posição. |
| Mover ou copiar texto selecionado para um novo objeto de texto | Clique com o botão direito do mouse, arraste o texto para uma nova posição, e clique em **Copiar aqui** ou **Mover aqui**. |

## Ajustar texto a um caminho

Você pode adicionar texto artístico ao longo do caminho de um objeto aberto (uma linha, por exemplo), ou de um objeto fechado (um quadrado, por exemplo). Você pode também ajustar texto existente a um caminho. O texto artístico pode ser ajustado a um caminho aberto ou fechado. O texto de parágrafo pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

Depois de ajustar o texto a um caminho, é possível ajustar a posição do texto em relação ao caminho. Por exemplo, você pode espelhar o texto de forma horizontal, vertical ou ambas. Usando o espaçamento das graduações, você pode especificar uma distância exata entre o texto e o caminho.
O CorelDRAW trata texto ajustado a um caminho como um objeto. Entretanto, você pode separar o texto do objeto, se não desejar mais que ele faça parte do caminho. Quando se separa texto de um caminho curvo ou fechado, ele mantém a forma do objeto ao qual estava ajustado.




*Texto e curva como objetos separados (superior esquerda); escolhe um caminho com a ferramenta Ajustar texto ao caminho (alto central); alinhar o texto enquanto o ajusta ao caminho (superior direita); ajustar texto ao caminho (inferior esquerda); retorno interativo enquanto define distância do deslocamento (inferior central); e esticar o texto e a curva horizontalmente em 200% (inferior direita).*

### Para adicionar texto ao longo de um caminho

1 Selecione um caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.

O cursor do texto é inserido no caminho. Se o caminho estiver aberto, esse cursor será inserido no início do caminho. Se o caminho estiver fechado, o cursor será inserido no centro do caminho.

3 Digite ao longo do caminho.



Não é possível adicionar texto ao caminho de outro objeto de texto.



Você pode também ajustar o texto a um caminho clicando na ferramenta **Texto** e apontando para um caminho. Quando o ponteiro mudar para um ponteiro **Ajustar ao caminho**, clique onde deseja que o texto comece e digite.

## Para ajustar o texto a um caminho

1 Selecione um objeto de texto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.

O ponteiro é alterado para o ponteiro **Ajustar texto ao caminho** . É possível visualizar o local onde o texto será ajustado por meio da movimentação do ponteiro sobre o caminho.

3 Clique em um caminho.

Se o texto for ajustado a um caminho fechado, ele ficará centralizado no caminho. Se o texto é ajustado for um caminho aberto, ele fluirá a partir do ponto de inserção.



O texto artístico pode ser ajustado a caminhos abertos ou fechados. O texto de parágrafo pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

Não é possível ajustar o texto ao caminho de outro objeto de texto.

## Para ajustar a posição do texto ajustado a um caminho

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o texto ajustado a um caminho.

2 Na barra de propriedades, escolha uma configuração em uma das seguintes caixas de listagem:

- **Orientação do texto** — o ângulo em que o texto se posiciona no caminho
- **Distância do caminho** — a distância entre o texto e o caminho
- **Deslocamento horizontal** — a posição horizontal do texto ao longo do caminho

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Use o espaçamento das graduações para aumentar a distância entre o caminho e o texto em incrementos especificados | Selecione o texto. Na barra de propriedades, clique em **Alinhamento das graduações**, ative a opção **Alinhamento das graduações ativado** e digite um valor na caixa **Espaçamento das graduações**.<br><br>Quando você move o texto do caminho, ele move de acordo com o incremento especificado na caixa **Espaçamento das graduações**. Quando o texto é movido, a distância do caminho é exibida abaixo do texto original. |



Você pode alterar a posição horizontal de texto ajustado selecionando com a ferramenta **Forma** e arrastando os nós de caracteres que deseja reposicionar.

Usando a ferramenta **Seleção**, é possível mover o texto ao longo do caminho ou para fora dele arrastando o glifo vermelho  exibido ao lado do ao texto. À medida que você arrasta o glifo ao longo do caminho, é exibida uma visualização do texto. Se você arrastar o glifo para fora do caminho, a distância entre a visualização do texto e o caminho será exibida.

## Para espelhar o texto ajustado a um caminho

1 Usando a ferramenta **Seleção**, clique no texto ajustado a um caminho.

2 Na área **Espelhar texto** da barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Espelhar horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
- **Espelhar verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo



Você pode aplicar uma rotação de 180 graus ao texto ajustado a um caminho, clicando nos botões **Espelhar horizontalmente** e **Espelhar verticalmente**.

Também pode espelhar texto artístico e molduras de texto de parágrafo. Para obter mais informações, consulte “Para espelhar o texto” na página 222.

### Para separar texto de um caminho

1 Selecione o caminho e o texto ajustado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Organizar** ▸ **Separar texto**.

## Formatar texto de parágrafo

O CorelDRAW oferece várias opções de formatação de texto de parágrafo. Por exemplo, você pode ajustar texto em uma moldura de texto de parágrafo. Ajustar o texto a uma moldura aumenta ou diminui o tamanho do texto em pontos para que ele caiba exatamente na moldura de texto. Você também pode usar colunas para distribuir projetos com muito texto, como boletins informativos, revistas e jornais. Você pode criar colunas de larguras iguais ou variáveis entre colunas/fileiras.

A aplicação de capitulações a parágrafos amplia a letra inicial e a encaixa no corpo do texto. Você pode personalizar uma capitulação alterando suas configurações. Por exemplo, é possível alterar a distância entre a letra capitulada e o corpo do texto, ou especificar o número de linhas do texto que devem aparecer ao lado da capitulação. A capitulação pode ser removida a qualquer momento, sem excluir a letra.

Você pode usar listas com marcadores para formatar informações. Você pode obter circundamento de texto em torno de marcadores ou deslocar um marcador do texto para criar um recuo deslocado. O CorelDRAW permite personalizar os marcadores alterando seu tamanho, sua posição e sua distância do texto.  depois de adicionar um marcador, você pode removê-lo sem excluir o texto.

É possível adicionar paradas de tabulação para aplicar recuo ao texto de um parágrafo, remover paradas de tabulação e alterar o alinhamento de paradas de tabulação. Também é possível definir paradas de tabulação com caracteres pontilhados para que os pontos precedam a parada de tabulação automaticamente.

É possível economizar tempo ao adicionar capitulações, marcadores, paradas de tabulação e colunas por meio da visualização de todas as alterações feitas antes de confirmá-las. Quando são visualizadas, as alterações são aplicadas diretamente ao texto da janela de desenho de maneira temporária. É possível visualizar exatamente como as novas configurações afetariam o desenho se fossem aplicadas.

O recuo altera o espaço entre uma moldura de texto de parágrafo e o texto que ela contém. É possível recuar um parágrafo inteiro, a primeira linha de um parágrafo, todas as linhas de um parágrafo exceto a primeira (um recuo deslocado) ou a partir do lado

direito da moldura. Você pode também remover um recuo sem excluir ou redigitar texto.

É possível alterar a formatação de molduras do texto de parágrafo selecionadas ou de molduras selecionadas acrescidas das molduras às quais elas estão vinculadas atualmente. . Para obter informações sobre a configuração dessas opções, consulte "Para escolher opções de formatação de moldura de texto de parágrafo" na Ajuda.

### Para ajustar texto a uma moldura de texto de parágrafo

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Ajustar texto à moldura**.



Se você ajustar o texto a molduras de texto de parágrafo vinculadas, o aplicativo ajustará o tamanho do texto em todas as molduras de texto vinculadas.

### Para adicionar colunas a molduras de texto de parágrafo

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.

2 Clique em **Texto** ▸ **Colunas**.

Se você deseja ver como as colunas serão exibidas quando forem aplicadas ao texto, ative a caixa de seleção **Visualizar**.

3 Digite um valor na caixa **Número de colunas**.

4 Especifique as configurações e as opções desejadas.



Você pode alterar o tamanho das colunas e o espaço entre elas usando a ferramenta **Texto** para arrastar uma alça de seleção lateral na janela de desenho.

### Para adicionar uma capitulação

1 Selecione o texto de parágrafo.

2 Clique em **Texto** ▸ **Capitulação**.

Se você deseja ver como a capitulação será exibida quando for aplicada ao texto, ative a caixa de seleção **Visualizar**.

3 Ative a caixa de seleção **Usar capitulação**.

*Você pode adicionar uma capitulação (esquerda) ou uma capitalização recuada com deslocamento (direita).*

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Especificar o número de linhas ao lado de uma capitulação | Digite um valor na caixa **Número de linhas avançadas**. |
| Especificar a distância entre a capitulação e o corpo do texto | Digite um valor na caixa **Espaço após capitulação**. |
| Remover capitulação | Desative a caixa **Usar capitulação**. |
| Deslocar a capitulação do corpo do texto | Ative a caixa de seleção **Usar o estilo recuo deslocado para capitulação**. |

## Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo

Você pode combinar molduras de texto de parágrafo. Você pode também separar molduras de texto de parágrafo em subcomponentes — colunas, parágrafos, marcadores, linhas, palavras e caracteres. Toda vez que você separa uma moldura de texto, os subcomponentes são colocados em molduras de texto de parágrafo separadas.

A vinculação de molduras de texto de parágrafo direciona o fluxo de texto de uma moldura para outra se a quantidade de texto ultrapassar o tamanho da primeira moldura. Se você encolher ou ampliar uma moldura de texto de parágrafo vinculada ou alterar o tamanho do texto, a quantidade de texto na próxima moldura é ajustada

automaticamente. Você pode vincular molduras de texto de parágrafo antes ou depois de digitar o texto.

Não é possível vincular texto artístico. No entanto, é possível vincular uma moldura de texto de parágrafo a um objeto fechado ou aberto. Quando se vincula uma moldura de texto de parágrafo a um objeto aberto (por exemplo, uma linha), o texto flui ao longo do caminho da linha. A vinculação de uma moldura de texto a um objeto fechado (um retângulo, por exemplo) insere uma moldura de texto de parágrafo e direciona o fluxo do texto para dentro do objeto. Se o texto exceder o caminho aberto ou fechado, você poderá vinculá-lo a uma outra moldura de texto ou objeto. Você pode também vincular molduras de texto de parágrafo e objetos que se estendam por mais de uma página.

Após vincular molduras de texto de parágrafo, você pode redirecionar o fluxo de uma moldura de texto ou objeto para outro. Quando você seleciona a moldura ou objeto de texto, uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Você pode ocultar ou exibir tais setas.




*Você pode fazer o texto fluir entre molduras e objetos vinculando o texto.*

Você pode remover os vínculos entre várias molduras de texto de parágrafo e entre molduras de texto de parágrafo e objetos. Quando se tem somente duas molduras de texto de parágrafo vinculadas e se deseja remover o vínculo, o texto flui para a moldura de texto de parágrafo restante. A remoção de um vínculo entre molduras de texto de parágrafo com uma série de vínculos redireciona o fluxo do texto para a próxima moldura ou objeto de texto de parágrafo.

Por padrão, o CorelDRAW aplica formatação de parágrafo, como colunas, capitulação e marcadores somente às molduras de texto de parágrafo selecionadas. Entretanto, você pode alterar as configurações para que a formatação seja aplicada a todas as molduras

vinculadas ou a todas as molduras selecionadas e vinculadas subseqüentemente. Por exemplo, se você aplicar colunas ao texto em uma moldura de texto, pode escolher se também quer que todas as molduras vinculadas sejam formatadas em colunas. Para obter informações sobre formatação de parágrafo, consulte “Formatar texto de parágrafo” na página 227.

## Para combinar ou separar molduras de texto de parágrafo

1 Selecione uma moldura de texto.

Se você estiver combinando molduras de texto, mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione molduras de texto subseqüentes usando a ferramenta **Seleção**.

2 Clique em **Organizar** e em um dos seguintes itens:
- **Combinar**
- **Separar**



Molduras de texto com envelopes, texto ajustado a um caminho e molduras vinculadas não podem ser combinados.

Se você selecionar primeiro uma moldura de texto com colunas, a moldura de texto combinada terá colunas.

## Para vincular molduras de texto de parágrafo e objetos

1 Selecione a moldura de texto inicial usando a ferramenta **Texto**.

2 Clique na guia **Fluxo de texto** na base da moldura de texto ou objeto.

Se a moldura não puder conter todo o texto, a guia contém uma seta.

3 Quando o ponteiro mudar para um ponteiro **Vincular a**, clique na moldura ou objeto no qual deseja que continue o fluxo de texto.

Se a moldura ou objeto estiver em uma página diferente, clique primeiro na guia **Página** correspondente no Navegador de documentos.



Se uma moldura de texto é vinculada, a guia **Fluxo de texto** é alterada e uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Se o texto vinculado estiver em outra página, serão exibidos o número da página e uma linha azul tracejada.

Para vincular molduras de texto de parágrafo de forma correta, as molduras de texto não podem ser dimensionadas automaticamente. Para obter mais informações, consulte “Adicionar e selecionar texto” na página 209.

### Para alterar o fluxo de texto para uma moldura ou objeto de texto diferente

1 Usando a ferramenta **Seleção** , clique na guia **Fluxo de texto** na base da moldura de texto ou objeto a partir do qual você deseja alterar o vínculo.

2 Selecione a nova moldura de texto ou objeto no qual deseja que o fluxo de texto continue.

## Circundar texto de parágrafo em torno de objetos e texto

Você pode alterar a forma do texto circundando texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou uma moldura de texto de parágrafo. Você pode circundar texto usando estilos de circundamento de contorno ou quadrado. Os estilos de circundamento de contorno seguem a curva do objeto. Os estilos de circundamento quadrado seguem a caixa delimitadora do objeto. Você pode também ajustar a quantidade de espaço entre o texto de parágrafo e o objeto ou o texto e remover qualquer estilo de circundamento aplicado.




*Texto circundado em torno de um objeto usando o estilo de circundamento de contorno (esquerda) e o estilo de circundamento quadrado (direita)*

### Para circundar texto de parágrafo em torno de um objeto ou texto

1 Selecione o objeto ou texto em torno do qual deseja circundar o texto.

2 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique na guia **Geral**.

4 Escolha um estilo de circundamento na caixa de listagem **Quebrar texto do parágrafo**.

Para alterar o espaço entre o texto circundado e o objeto ou texto, altere o valor na caixa **Deslocamento do circundamento de texto** .

5 Clique na ferramenta **Texto** e arraste para criar uma moldura de texto de parágrafo sobre o objeto ou texto.

6 Digite o texto na moldura de texto de parágrafo.



Você pode circundar o texto de parágrafo existente em torno de um objeto selecionado aplicando um estilo de circundamento ao objeto e arrastando a moldura de texto de parágrafo sobre o objeto.

### Para remover um estilo de circundamento

1 Selecione o texto circundado ou o objeto que ele circunda.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janela de encaixe** ▸ **Propriedades**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique na guia **Geral**.

4 Escolha **Nenhum** na caixa de listagem **Quebrar texto do parágrafo**.

## Inserir códigos de formatação

Você pode inserir códigos de formatação, como travessões e espaços não separáveis. Os códigos de formatação também são conhecidos como “símbolos” em determinados programas. Os seguintes caracteres de formatação estão disponíveis:

- travessão
- espaço simples
- hífen opcional
- traço
- espaço duplo 1/4
- espaço não separável
- espaço duplo
- hífen não separável
- quebra de coluna/ moldura
- Tabulação

Você pode localizar e substituir códigos de formatação.

### Para inserir um código de formatação

1 Usando a ferramenta **Texto** , clique para posicionar o cursor no local em que deseja inserir um caractere ou espaço.

2 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** e escolha um código de formatação do menu.



O menu **Inserir código de formatação** não está disponível quando a ferramenta **Texto** não está ativa.

Todas as teclas de atalho de códigos de formatação são personalizáveis. Os códigos de formatação podem ser encontrados na categoria de comandos **Texto**.



Você pode inserir caracteres não listados no menu **Inserir código de formatação** clicando em **Texto** ▶ **Inserir caractere de símbolo** e clicando no caractere que deseja inserir na janela de encaixe **Inserir caractere**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com texto, consulte "Adicionar e formatar texto" na seção "Texto" da Ajuda.



# Trabalhar com bitmaps

É possível converter um gráfico vetorial  em um bitmap. É possível também importar e cortar bitmaps no CorelDRAW.

É possível também adicionar máscaras de cor, marcas-d'água e efeitos especiais, e alterar a cor e o tom das imagens.

Nesta seção, você aprenderá a:

- converter gráficos vetoriais em bitmaps
- cortar e editar bitmaps
- endireitar bitmaps
- aplicar efeitos especiais a bitmaps
- usar o Lab de ajuste de imagem
- editar bitmaps no Corel PHOTO-PAINT

## Converter gráficos vetoriais em bitmaps

Converter um gráfico vetorial ou um objeto em bitmap permite aplicar efeitos especiais ao objeto com o CorelDRAW. O processo de conversão de um gráfico vetorial em um bitmap é também conhecido como “rasterização”.

Quando se converte o gráfico vetorial, é possível selecionar o modo de cor do bitmap. Um modo de cor determina o número e o tipo de cores que compõem o bitmap, de forma que o tamanho do arquivo também é afetado.

É possível também especificar configurações de controles como simulação, suavização de serrilhado, impressão sobreposta em preto, transparência do fundo e perfil de cores.

### Para converter um gráfico vetorial em um bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Bitmaps ▸ Converter em bitmap**.

3 Escolha uma resolução na caixa de listagem **Resolução**.

4 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Simulado** — simula um número maior de cores do que as que estão disponíveis. Esta opção está disponível para imagens de 256 cores ou menos.
- **Impressão sobreposta de preto sempre** — sobrepõe o preto sempre que esta for a cor superior. Ativar essa opção ao imprimir bitmaps evita a aparição de espaços entre objetos pretos e objetos subjacentes
- **Aplicar perfil ICC** — aplica os perfis do International Color Consortium para padronizar as cores entre dispositivos e espaços de cor
- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas do bitmap
- **Fundo transparente** — torna o fundo do bitmap transparente



Tornar transparente o fundo de um bitmap permite ver as imagens ou um fundo que, do contrário, ficariam obscurecidos pelo fundo do bitmap.

## Cortar e editar bitmaps

Depois que se adiciona um bitmap a um desenho, é possível cortar, reamostrar e redimensionar o bitmap. Cortar remove áreas indesejadas de um bitmap. Para cortar um bitmap em um formato retangular, você pode usar a ferramenta **Cortar**. Para obter mais informações, consulte “Para cortar objetos” na página 130. Para cortar um bitmap em um formato irregular, pode-se usar a ferramenta **Forma** e o comando **Cortar bitmap**.

Quando você reamostra um bitmap, pode alterar a imagem ou a resolução, ou ambos, adicionando ou removendo pixels. Ao aumentar uma imagem sem alterar a resolução, a imagem pode perder detalhes porque os pixels ficam espalhados por uma área maior. A reamostragem permite adicionar pixels para preservar mais detalhes da imagem original. O redimensionamento de uma imagem mantém o mesmo número de pixels em uma área maior ou menor. O aumento da resolução adiciona pixels para manter alguns detalhes da imagem original.




*Redimensionar uma imagem*

## Para cortar um bitmap

1 Na caixa de ferramentas, clique na **ferramenta** Forma .

2 Selecione um bitmap.

3 Arraste os nós de canto para redimensionar o bitmap.

Para adicionar um nó, clique duas vezes no limite do nó (linha pontilhada) com a ferramenta **Forma** onde deseja que o nó apareça.

4 Clique em **Bitmaps** ▶ **Cortar bitmap**.



Não é possível cortar um bitmap composto de mais de um objeto.



Também se pode cortar um bitmap selecionado após arrastar os nós de canto do bitmap clicando-se no botão **Cortar bitmap**  na barra de propriedades.

## Para reamostrar um bitmap

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Reamostrar**.

3 Na área **Resolução**, digite valores em qualquer das seguintes caixas:
- **Horizontal**
- **Vertical**

Para manter as proporções do bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção**.

Para manter o tamanho do arquivo, ative a caixa de seleção **Manter tamanho original**.



Você pode também reamostrar um bitmap selecionado clicando no botão **Reamostrar** na barra de propriedades.

Ative a caixa de seleção **Suavização de serrilhado** para minimizar a aparência irregular das curvas.

### Para redimensionar um bitmap

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Reamostrar**.

3 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem ao lado das caixas **Largura** e **Altura**.

4 Digite valores em qualquer das seguintes caixas:
- **Largura**
- **Altura**

Para minimizar a aparência irregular das curvas, ative a caixa de seleção **Suavização de serrilhado**.



Para manter as proporções do bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção** e digite um valor na caixa **Largura** ou **Altura**.

Você pode também reamostrar o bitmap como uma porcentagem do tamanho original digitando valores nas caixas **%**.

## Endireitar bitmaps

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite endireitar imagens de bitmap com rapidez. Esse recurso é útil para endireitar fotos tiradas ou escaneadas em ângulo.

Para acessar a caixa de diálogo **Endireitar imagem**, clique em **Bitmaps** ▸ **Endireitar imagem**. Para obter informações detalhadas sobre a caixa de diálogo **Endireitar imagem**, consulte “Endireitar imagens” na página 1.

## Aplicar efeitos especiais a bitmaps

É possível aplicar uma ampla variedade de efeitos especiais a bitmaps, como efeitos tridimensionais (3D) e artísticos.

### Para aplicar um efeito especial

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps**, escolha um tipo de efeito especial e clique em um efeito.

3 Ajuste as configurações do efeito especial.

## Usar o Lab de ajuste de imagem

O Lab de ajuste de imagem permite corrigir a cor e o tom da maioria das fotos de forma rápida e fácil. É possível acessar o Lab de ajuste de imagem clicando em **Bitmaps ▶ Lab de ajuste de imagem**. Para obter informações detalhadas sobre o Lab de ajuste de imagem, consulte “Usar o Lab de ajuste de imagem” na página 345.

## Editar bitmaps com o Corel PHOTO-PAINT

É possível acessar Corel PHOTO-PAINT, um programa completo de edição de imagens, no CorelDRAW. Após terminar a edição do bitmap, você poderá retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

Para enviar um bitmap ao Corel PHOTO-PAINT, é possível clicar no botão **Editar bitmap** na barra de propriedades ou usar o comando **Editar bitmap** do menu **Bitmaps**. Você pode também ativar uma opção que o permite acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes em um bitmap.

É possível copiar objetos selecionados do Corel PHOTO-PAINT e colá-los em seus desenhos. Os objetos selecionados são colados como um grupo de bitmaps.

Para obter mais informações sobre edição de imagens com o Corel PHOTO-PAINT, clique em **Ajuda ▶ Tópicos da ajuda**, na barra de menus do Corel PHOTO-PAINT.

### Pare editar um bitmap com Corel PHOTO-PAINT

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o bitmap que você deseja editar.

2 Na barra de propriedades, clique em **Editar bitmap** para iniciar o Corel PHOTO-PAINT.

O bitmap selecionado é exibido na janela de imagens do Corel PHOTO-PAINT.

3 Edite o bitmap.

4 Na barra de ferramentas padrão, clique em **Finalizar edição** para sair do Corel PHOTO-PAINT.

O bitmap editado aparece na página de desenho do CorelDRAW.

### Para acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes em um bitmap

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Editar**.

3 Na página **Editar**, ative a caixa de seleção **Clicar duas vezes para editar bitmaps**.

Ativando essa caixa de seleção, você poderá acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes no bitmap do CorelDRAW.



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como trabalhar com bitmaps, consulte "Trabalhar com bitmaps" na seção "Bitmaps" da Ajuda.



# Rastrear bitmaps e editar resultados de rastreio

O CorelDRAW permite que você rastreie bitmaps para convertê-los em gráficos vetoriais totalmente editáveis e escaláveis. É possível rastrear arte final, fotos, esboços digitalizados ou logotipos e integrá-los facilmente aos seus trabalhos.

Para obter informações sobre a diferença entre gráficos vetoriais e bitmaps, consulte “Trabalhar com gráficos vetoriais e bitmaps” na página 41.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

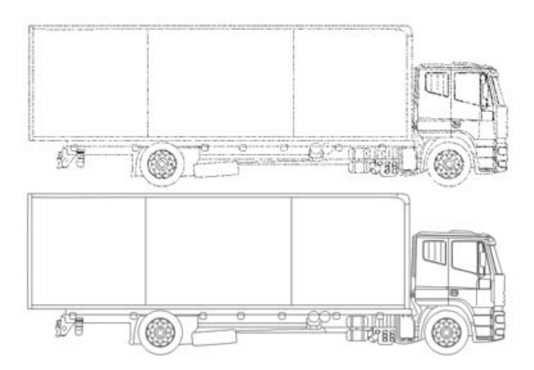
- rastrear bitmaps
- Controles PowerTRACE
- resultados de rastreio de ajuste fino
- ajustar cores em resultados de rastreio
- configurar opções padrão de rastreio
- dicas para rastrear bitmaps e editar resultados de rastreio

## Rastrear bitmaps

Você pode rastrear um bitmap em uma etapa usando o comando Rastreio rápido. Como alternativa, é possível selecionar um método de rastreio adequado e estilo predefinido e, então, usar os controles do PowerTRACE para visualizar o ajuste dos resultados rastreados. O CorelDRAW oferece dois métodos para o rastreio de bitmaps: Rastreio por linha central e Rastreio por contorno.

### Selecionar um método de rastreio

O método de Rastreio por linha central usa curvas abertas e fechadas não preenchidas (pinceladas) e é adequado para o rastreio de assinaturas, desenhos de linha, mapas e ilustrações técnicas. Este método também é conhecido como "rastreio por pincelada".



*O método Rastreio por linha central foi usado para converter o bitmap original (superior) em um gráfico vetorial (inferior).*

O método de Rastreio por contorno usa objetos de curva sem contornos e é adequado para o rastreio de imagens de clipart, logotipos e fotos. O método de Rastreio por contorno também é conhecido como "preenchimento" ou rastreio de contorno.

## Escolher um estilo predefinido

Um estilo predefinido é um conjunto de configurações apropriadas ao tipo específico de bitmap que você deseja rastrear (por exemplo, linha artística ou uma imagem fotográfica de alta qualidade). Cada método de rastreio é acompanhado por estilos predefinidos específicos.

O método de Rastreio por linha central oferece dois estilos predefinidos: um para ilustrações técnicas e outro para desenhos de linhas.

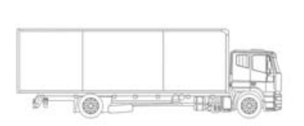
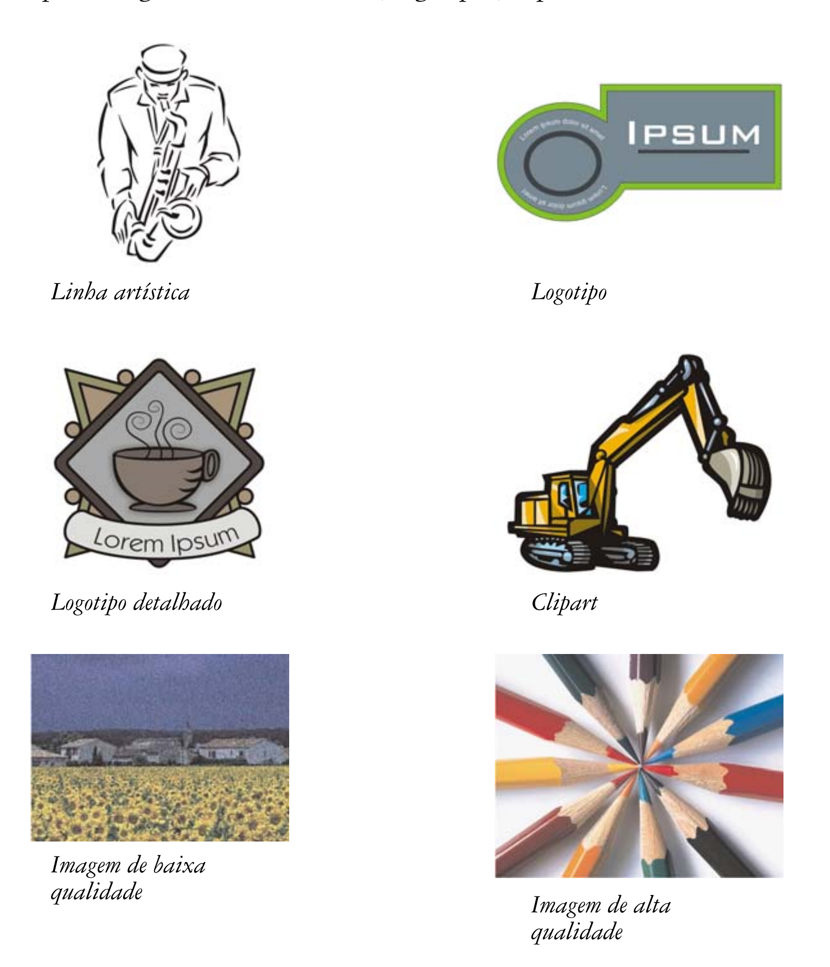


*Ilustração técnica*



*Desenho de linha*

O método de Rastreio por contorno oferece os estilos predefinidos a seguir, que são adequados para imagens de linha artística, logotipos, cliparts e fotos.




*Linha artística*

*Logotipo*

*Logotipo detalhado*

*Clipart*

*Imagem de baixa qualidade*

*Imagem de alta qualidade*

### Ajustar resultados de rastreio

É possível ajustar os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo PowerTRACE. Para obter mais informações, consulte “Resultados de rastreio de ajuste fino” na página 247 e “Ajustar cores em resultados de rastreio” na página 250.

## Para rastrear um bitmap usando o Rastreio rápido

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Rastreio rápido**.



Também é possível rastrear um bitmap rapidamente clicando no botão do menu desdobrável **Rastrear bitmap**, na barra de propriedades, e clicando em **Rastreio rápido**.

As configurações usadas pelo Rastreio rápido podem ser alteradas. Para obter mais informações, consulte “Configurar opções padrão de rastreio” na página 254.

### Para rastrear um bitmap usando o método de Rastreio por linha central

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Rastrear por linha central** e clique em uma das opções a seguir:

- **Ilustração técnica** — para rastrear ilustrações em branco e preto com linhas finas, claras
- **Desenho de linha** — para rastrear esboços e ilustrações em preto-e-branco com linhas grossas, evidentes

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo PowerTRACE.



Você também pode acessar o PowerTRACE a partir do botão do menu desdobrável **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

### Para rastrear um bitmap usando o método de Rastreio por contorno

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Rastrear por linha central** e clique em uma das opções a seguir:

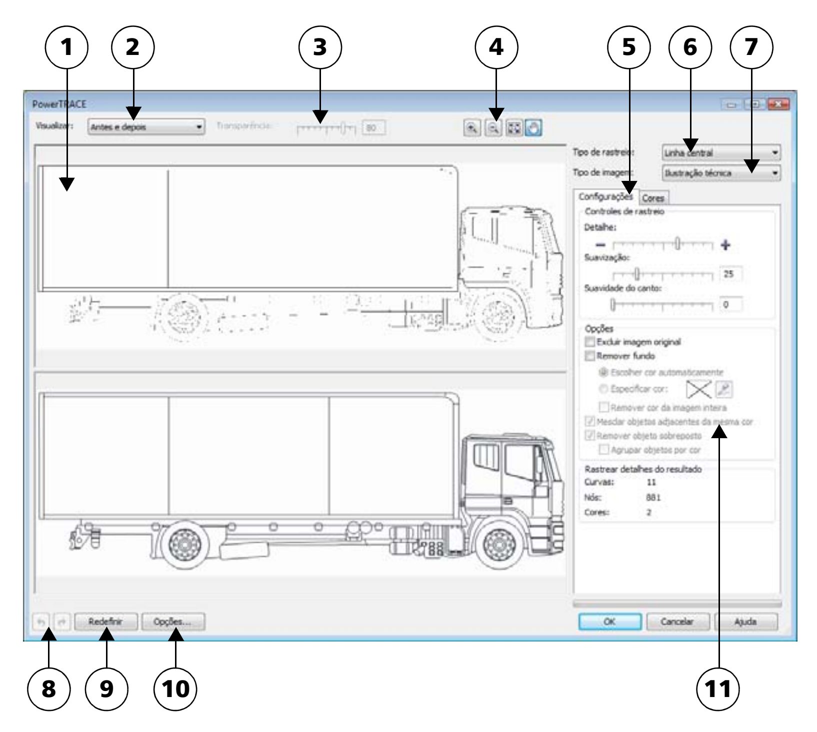
- **Linha artística** — permite rastrear esboços e ilustrações em preto-e-branco
- **Logotipo** — permite rastrear logotipos simples, com poucos detalhes e cores
- **Logotipo detalhado** — permite rastrear logotipos que contêm detalhes sutis e muitas cores
- **Clipart** — permite rastrear gráficos prontos para uso, que variam de acordo com a quantidade de detalhes e número de cores
- **Imagem de baixa qualidade** — permite rastrear fotos sem detalhes sutis ou nas quais os detalhes sutis podem ser ignorados

- **Imagem de alta qualidade** — permite rastrear fotos de alta qualidade, com alto nível de detalhamento

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo PowerTRACE.

## Controles PowerTRACE

A caixa de diálogo PowerTRACE tem controles que ajudam a exibir e editar resultados de rastreio.




*Os números marcados com um círculo correspondem aos número na tabela a seguir, que descreve os principais controles do PowerTRACE.*

| Controle | Descrição |
|---|---|
| 1. Janela Visualizar | Permite visualizar o resultado do rastreio e compará-lo ao bitmap de origem |

| Controle | Descrição |
|---|---|
| 2. Caixa de listagem **Visualizar** | Permite selecionar uma das opções de visualização a seguir:<br>• **Antes e depois** — permite exibir o bitmap de origem e os resultados do rastreio<br>• **Visualização grande** — permite visualizar um resultado de rastreio em uma janela de visualização de painel simples<br>• **Sobreposição de aramado** — permite exibir uma visualização de aramado (contorno) do resultado do rastreio sobre o bitmap original |
| 3. Controle deslizante **Transparência** | Controla a visibilidade do bitmap de origem abaixo do aramado quando a opção **Sobreposição de aramado** está selecionada |
| 4. Ferramentas de zoom e enquadramento | Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização. |
| 5. Página **Cores** | Contém controles para a modificação das cores dos resultados de rastreio. Para obter mais informações, consulte “Ajustar cores em resultados de rastreio” na página 250. |
| 6. Caixa de listagem **Tipo de rastreio** | Permite alterar o método de rastreio |
| 7. Caixa de listagem **Tipo de imagem** | Permite selecionar um estilo predefinido adequado para a imagem a ser rastreada. Os estilos predefinidos disponíveis mudam, dependendo do método de rastreio selecionado. |
| 8. Botões **Desfazer** e **Refazer** | Permitem desfazer e refazer a última ação executada |
| 9. Botão **Redefinir** | Permite restaurar as primeiras configurações usadas para rastrear o bitmap de origem |

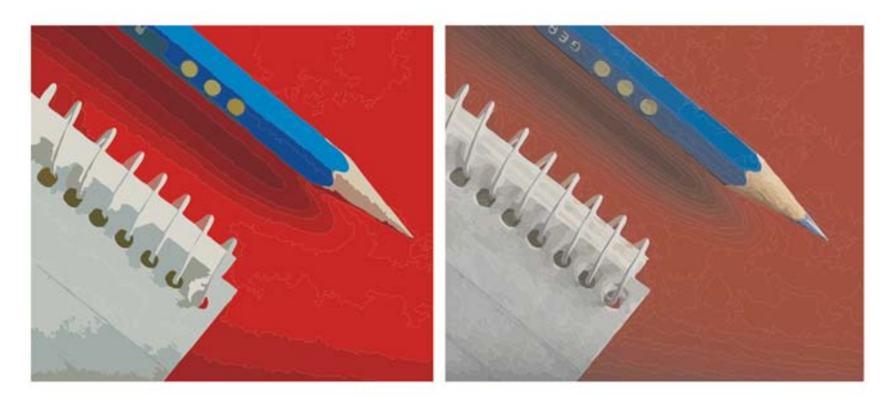
| Controle | Descrição |
|---|---|
| 10. Botão **Opções** | Permite acessar a página de opções do PowerTRACE na caixa de diálogo **Opções**para configurar as opções de rastreio padrão. Para obter mais informações, consulte “Configurar opções padrão de rastreio” na página 254. |
| 11. Página **Configurações** | Contém controles para o ajuste de resultados de rastreio. A área **Detalhes do resultado de rastreio** na página **Configurações** permite visualizar o número de objetos, nós e cores no resultado do rastreio enquanto são feitos ajustes.<br><br>Para obter mais informações sobre o ajuste de resultados de rastreio, consulte “Resultados de rastreio de ajuste fino” na página 247. |

## Resultados de rastreio de ajuste fino

O PowerTRACE permite que você faça as correções a seguir para fazer o ajuste fino de seus resultados de rastreio.

### Suavizar e ajustar detalhes

É possível ajustar a quantidade de detalhes no resultado do rastreio e suavizar linhas onduladas. Quando os detalhes são ajustados, o número de objetos do resultado de rastreio é alterado. Se você usou o método de rastreio por contorno para rastrear o bitmap, o ajuste do resultado rastreado também altera o número de cores. A suavização altera o número de nós do resultado rastreado. Também é possível controlar a aparência dos cantos no resultado do rastreio por meio da configuração do limiar para suavidade de canto.



*Rastrear contorno com um valor de detalhe baixo (esquerda); rastrear contorno com um valor de detalhe alto (direita).*

### Completar um rastreio

Por padrão, o bitmap de origem é preservado após um rastreio, e os objetos no resultado do rastreio são automaticamente agrupados. Você também pode optar por excluir automaticamente o bitmap de origem quando o rastreio for concluído.

### Remover e preservar o fundo

Você pode optar por remover ou preservar o fundo no resultado do rastreio. Com o método de Rastreio por contorno também é possível especificar a cor do fundo a ser removida. Se a cor de fundo ao redor das bordas for removida, mas ainda restar outra cor de fundo em algumas áreas da imagem, você pode remover o fundo da imagem inteira.

### Configurar outras opções de Rastreio por contorno

Por padrão, as áreas de objeto que ficam ocultas na visualização por objetos sobrepostos são removidas do resultado do rastreio. Você pode optar por manter as áreas de objeto subjacentes. Esse recurso é útil para resultados de rastreio produzidos para cortadoras de vinil e impressoras de tela.

Para reduzir o número de objetos no resultado do rastreio, é possível combinar objetos adjacentes da mesma cor. Também é possível agrupar objetos da mesma cor para que eles possam ser manipulados com mais facilidade no CorelDRAW.

### Desfazer e refazer ações

É possível ajustar as configurações do PowerTRACE e fazer um novo rastreio de bitmap quantas vezes forem necessárias para obter resultados satisfatórios. Se cometer um erro, você pode desfazer ou refazer a ação ou reverter para os primeiros resultados de rastreio obtidos.

## Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.

3 Na página **Configurações**, mova um dos controles deslizantes a seguir:
- **Detalhe** — permite controlar a quantidade de detalhes originais preservados no resultado de rastreio. Valores mais altos mantêm mais detalhes e resultam em um número maior de objetos e cores; valores mais baixos descartam alguns detalhes e resultam em menos objetos.
- **Suavização** — permite suavizar linhas onduladas e controlar o número de nós em um resultado de rastreio. Valores mais altos resultam em menos nós e produzem curvas que não seguem tão de perto as linhas do bitmap de origem. Valores mais baixos resultam em mais nós e produzem resultados de rastreio mais precisos.
- **Suavidade do canto** — esse controle deslizante funciona em conjunto com o controle deslizante **Suavização** e permite controlar a aparência dos cantos. Valores mais baixos conservam a aparência de cantos. Valores mas altos suavizam cantos.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Alterar o método de rastreio | Escolha um método na caixa de listagem **Tipo de rastreio** . |
| Alterar o estilo predefinido | Escolha um estilo predefinido na caixa de listagem **Tipo de imagem**. |
| Manter o bitmap de origem após um rastreio | Na área **Opções**, desative a caixa de seleção **Excluir imagem original**. |
| Descartar ou preservar o fundo no resultado de rastreio | Ative ou desative a caixa de seleção **Remover fundo**. |

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Especifique a cor de fundo que você deseja remover (Rastreio por contorno) | Ative a opção **Especificar cor**, clique na ferramenta **Conta-gotas** e clique em uma cor na janela de visualização. Para especificar uma cor adicional de fundo para ser removida, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização.<br><br>A última cor especificada é exibida próximo à ferramenta **Conta-gotas**. |
| Remova uma cor de fundo da imagem inteira (Rastreio por contorno) | Ative a caixa de seleção **Remover cor da imagem inteira**. |
| Conserve áreas de objeto ocultas por meio da sobreposição de objetos (Rastreio por contorno) | Desative a caixa de seleção **Remover objeto sobreposto**. |
| Agrupar objetos por cor (Rastreio por contorno) | Ative a caixa de seleção **Agrupar objetos por cor**.<br><br>Essa caixa de seleção está disponível apenas quando a caixa de seleção **Remover objeto sobreposto** está desativada. |
| Mesclar objetos adjacentes da mesma cor (Rastreio por contorno) | Ative a caixa de seleção **Mesclar objetos adjacentes da mesma cor**. |
| Desfazer ou refazer uma ação | Clique no botão **Desfazer** ou **Refazer** . |
| Reverter para o primeiro resultado do rastreio | Clique em **Redefinir**. |

## Ajustar cores em resultados de rastreio

Quando o bitmap de origem é rastreado, o aplicativo gera uma paleta de cores para o resultado de rastreio. A paleta de cores usa o modo de cores do bitmap de origem (por exemplo, RGB ou CMYK). O número de cores na paleta de cores é determinado pelo número de cores no bitmap de origem e pelo estilo predefinido selecionado.

Você pode alterar o modo de cores de um resultado de rastreio e reduzir seu número de cores.

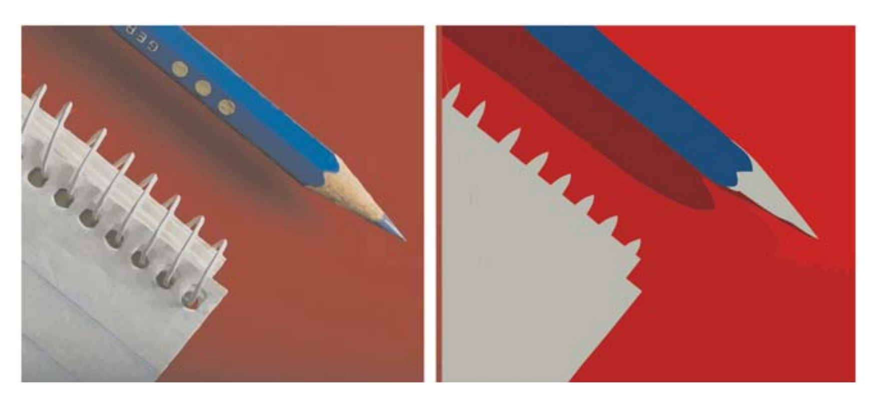


*Imagem rastreada com 152 xores (esquerda); imagem rastreada com cinco cores (direita)*

### Classificar cores

Para editar a paleta de cores com mais facilidade, é possível classificar as cores por semelhança ou freqüência. A classificação por semelhança organiza as cores com base em matiz e iluminação. Cores com matiz e iluminação semelhantes aparecem próximas umas às outras na paleta de cores. A classificação por freqüência organiza as cores com base na regularidade com que são utilizadas nos resultados de rastreio. As cores mais usadas são exibidas na parte superior da paleta de cores.

### Selecionar cores

Você pode selecionar uma cor clicando nela na paleta de cores do resultado de rastreio ou clicando na cor na janela de visualização. Você também pode selecionar várias cores.

### Editar, mesclar e excluir cores

Ao editar uma cor, você pode escolher uma cor em um modelo de cor diferente daquele das outras cores na paleta. Por exemplo, se você estiver editando uma cor em um resultado de rastreio RGB, pode transformá-la em uma cor secundária, criando uma paleta de cores misturadas. Esse recurso é útil para preparar resultados de rastreio para impressão comercial.

Também é possível mesclar e excluir cores usando o método de Rastreio por contorno.

Por padrão, quando duas ou mais cores são mescladas, é feita uma média de seus valores para produzir uma nova cor. As cores mescladas são substituídas pela nova cor. Entretanto, a configuração padrão pode ser alterada para substituir as cores a serem

mescladas pela primeira cor selecionada. Para obter informações sobre como alterar a configuração padrão, consulte “Configurar opções padrão de rastreio” na página 254.

Quando uma cor é excluída da paleta de cores, ela é substituída pela próxima cor da paleta.

### Usar e criar paletas de cores

Se desejar que o resultado do rastreio contenha apenas cores de uma paleta de cores específica, você pode abrir a paleta de cores desejada no PowerTRACE. As cores do resultado do rastreio são substituídas pela sua correspondente mais próxima na paleta de cores.

Depois de editar a paleta de cores do gráfico rastreado, você pode salvá-la para criar uma paleta de cores personalizada para uso futuro.

## Para ajustar as cores de um resultado de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.

3 Clique na guia **Cores** e execute uma das tarefas a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Alterar o modo de cores | Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**. |
| Reduzir o número de cores em um resultado de rastreio (Rastreio por contorno) | Digite um valor na caixa **Número de cores** e clique fora da caixa. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Selecionar uma cor | Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Clique em uma cor na paleta de cores. O botão de amostra da cor selecionada é exibido pressionado.<br>• Clique na ferramenta **Conta-gotas** e em uma cor da janela de visualização. É exibida uma marca ao redor da cor selecionada. Para selecionar uma cor adicional, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização. Para desmarcar uma cor, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique em uma cor. |
| Selecionar uma faixa de cores adjacentes | Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique na primeira e na última amostra de cores da faixa que você está selecionando na paleta de cores. |
| Selecionar várias cores não adjacentes | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nas amostras de cores não adjacentes na paleta de cores. |
| Editar uma cor | Selecione a cor que deseja editar, clique em **Editar** e modifique as configurações na caixa de diálogo **Selecionar cor**. |
| Mesclar cores (Rastreio por contorno) | Selecione as cores que você deseja mesclar e clique em **Mesclar**.<br><br>Se desejar especificar como as cores devem ser mescladas, clique em **Opções** para acessar a caixa de diálogo **Opções** e ativar uma opção da área **Mesclar cores**. |
| Excluir uma cor de um resultado de rastreio (Rastreio por contorno) | Selecione uma cor e clique no botão **Excluir cor** .<br><br>A cor excluída é substituída pela próxima cor da paleta de cores. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Usar uma paleta de cores personalizada | Clique no botão **Abrir paleta de cores**, localize a pasta onde a paleta está armazenada e clique no nome de um arquivo.<br><br>As paletas de cores têm a extensão de nome de arquivo **.cpl**.<br><br>Cada cor no gráfico rastreado é mapeada para uma cor semelhante na paleta personalizada. |
| Criar uma paleta de cores personalizada a partir da paleta de cores editada de um resultado de rastreio | Clique no botão **Salvar paleta de cores**. Na caixa de diálogo **Salvar paleta como**, digite um nome na caixa **Nome do arquivo**. |



O número de cores não pode ser reduzido e as cores não podem ser mescladas quando o método Rastreio por linha central é usado.



Para aumentar o número de cores em um resultado de rastreio, é preciso alterar o estilo predefinido ou aumentar a quantidade de detalhes. Para obter informações sobre a alteração do estilo predefinido e da quantidade de detalhes, consulte “Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio” na página 249.

## Configurar opções padrão de rastreio

Você pode ativar qualquer uma das opções de rastreio a seguir.

- **Método de rastreio rápido** — Você pode alterar as configurações padrão do Rastreio rápido para qualquer estilo predefinido ou para as configurações usadas mais recentemente.
- **Desempenho** — Esta opção determina como os bitmaps de origem que têm entre 1 e 5 megapixels de tamanho são tratados e como a qualidade dos resultados de rastreio é afetada. O desempenho do PowerTRACE depende do tamanho e da profundidade de cores dos bitmaps de origem, bem como da memória disponível no sistema. Resultados de rastreio de alta qualidade exigem bitmaps de origem de alta qualidade, que normalmente são bastante grandes. Quanto maior o bitmap de origem, mais recursos são necessários. Bitmaps grandes demais precisam ser

reduzidos antes do rastreio, o que pode diminuir a qualidade da imagem. Para rastrear bitmaps grandes sem sacrificar a qualidade, é possível configurar o PowerTRACE para rastrear imagens com tamanho de até 5 megapixels (desde que a memória RAM seja suficiente). Para alcançar o desempenho máximo, é possível configurar o PowerTRACE para solicitar a redução de bitmaps maiores que 1 megapixel.

- **Mesclar cores** — Você pode selecionar se as cores são mescladas em um resultado de rastreio por meio da média de seus valores ou da substituição de cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada.

## Para definir opções padrão de rastreio

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **PowerTRACE**.

3 Execute uma das tarefas a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Escolher um método de Rastreio rápido | Na caixa de listagem de método **Rastreio rápido**, selecione um estilo predefinido ou as configurações mais recentes utilizadas. |
| Determinar o nível de desempenho e a qualidade de um resultado de rastreio | Mova o controle deslizante **Desempenho** para a esquerda para aumentar o desempenho ou para a direita para aumentar a qualidade dos resultados rastreados. O menor valor solicita a redução de todos os bitmaps que excedem 1 megapixel. O maior valor solicita a redução de todos os bitmaps que excedem 5 megapixels. |
| Selecionar como mesclar cores em um resultado de rastreio | Na área **Mesclar cores**, ative uma opção. A opção **Cores médias de mesclagem** substitui as cores a serem mescladas por uma cor de valor médio. A opção **Mesclar com primeira cor selecionada** substitui as cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada. |

## Dicas para rastrear bitmaps e editar resultados de rastreio

As dicas a seguir podem ajudar a alcançar resultados de rastreio de alta qualidade.

- Use bitmaps de origem de alta qualidade. Se simulação ou compactação JPEG foram utilizadas no bitmap de origem, ele pode conter ruído adicional. Para obter melhores resultados de rastreio, remova o ruído antes de rastrear o bitmap.
- Evite a aplicação de suavização de serrilhado ao bitmap de origem.
- Para obter melhores resultados quando usar o método Rastreio por linha central, converta o bitmap para o modo de cor preto-e-branco antes de fazer o rastreio. Observe que, nesse caso, não é possível ajustar detalhes.
- Ao fazer o rastreio de ilustrações técnicas e esboços com linhas finas, você pode melhorar os resultados aplicando o efeito especial **Localizar bordas** ao bitmap de origem. Para isso, clique em **Bitmaps** ▸ **Contorno** ▸ **Localizar bordas**.
- Para fazer o rastreio por contorno, reduza a profundidade de cor do bitmap por meio da alteração do modo de cor e ajuste a cor e o contraste.
- É possível ajustar os resultados de rastreio a qualquer momento, inclusive durante um rastreio, alterando as configurações no PowerTRACE.
- Para rastrear uma área específica em um bitmap, você pode usar a ferramenta **Forma** para definir a área antes de clicar em **Bitmaps** ▸ **Rastrear bitmap**.
- Se detalhes importantes foram removidos dos resultados de rastreio, desative a caixa de seleção **Remover fundo** na página **Configurações** do PowerTRACE. Também é possível ativar a opção **Especificar cor** na página **Configurações** e fazer uma amostra da cor que deseja especificar como cor de fundo.
- Se a cor de fundo for removida ao redor das bordas, mas continuar nas áreas internas, ative a caixa de seleção **Remover da imagem inteira**.
- Se muitas cores ou detalhes forem perdidos, mova o controle deslizante **Detalhe** na página **Configurações**.
- Para preservar detalhes em bitmaps com detalhes bem definidos, linhas finas e nenhuma suavização de serrilhado aplicada, escolha **Linha artística** na caixa de listagem **Tipo de imagem**, na página **Configurações**.



# Trabalhar com modelos

Um modelo é uma coleção de estilos e configurações de layout de página que definem o layout e a aparência de um desenho. Os modelos são também chamados de "gabaritos".

Você pode usar o modelo padrão ou escolher dentre uma ampla variedade de modelos predefinidos disponíveis no aplicativo.

Nesta seção, você aprenderá a:

- pesquisar modelos
- criar modelos
- utilizar modelos salvos para criar arquivos
- editar modelos

## Pesquisar modelos

O CorelDRAW oferece uma maneira fácil de localizar modelos no computador. É possível pesquisar pelo nome, a categoria ou as informações de referência associadas ao modelo. Ao digitar um termo no campo de texto e iniciar uma pesquisa, todos os modelos correspondentes são exibidos como imagens em miniatura na área de visualização de miniaturas. Por exemplo, se você digitar "contemporâneo" no campo de texto, o aplicativo descartará automaticamente todos os arquivos que não corresponderem e aparecerão apenas os arquivos contendo a palavra "contemporâneo" no nome do modelo, categoria ou notas do designer anexados.

O zoom de miniaturas facilita e agiliza o reconhecimento de modelos específicos. É possível refinar os resultados da pesquisa utilizando diversos critérios, tais como tipo de documento (por exemplo, brochura, panfleto, jornal, pôster ou cartão) e setor de mercado (por exemplo, hotelaria, varejo ou serviços). Você tem a opção de visualizar somente os modelos que criou ou todos os modelos (os modelos fornecidos no CorelDRAW e os criados por terceiros, além dos modelos criados por você). Ao selecionar um modelo na área de exibição, aparecem mais informações sobre a categoria, estilo, paginação e opções de dobra do modelo, bem como eventuais notas do designer quanto à finalidade de utilização.

Por padrão, o aplicativo pesquisa todos os locais que o Windows Desktop Search (no Windows XP) ou Pesquisa Instantânea (no Windows Vista) estão configurados para indexar. Também é possível procurar modelos em outros locais que o Windows Desktop Search ou Pesquisa Instantânea não estão configurados para indexar. Para obter mais informações sobre o Windows Desktop Search, visite o website da Microsoft. Para obter mais informações sobre como configurar a pesquisa do Windows Vista, consulte a Ajuda do Windows Vista.

A pesquisa pode ser cancelada a qualquer momento.

## Para pesquisar modelos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Novo baseado em modelo**.

2 Na caixa de diálogo **Novo baseado em modelo**, execute uma das seguintes ações:
- Digite uma palavra na caixa de texto da pesquisa.
- Se estiver utilizando o Windows XP sem o Windows Desktop Search, digite uma palavra na caixa de texto da pesquisa e pressione **Enter**.

As miniaturas que corresponderem ao termo da pesquisa aparecerão no painel **Modelos**.

3 Na caixa de listagem **Exibir por**, no painel **Filtro**, escolha uma das seguintes categorias:
- **Tipo** — classifica os modelos por tipo de documento, tais como brochura, panfleto, pôster ou jornal
- **Setor** — classifica os modelos pelo setor de mercado para o qual o modelo foi concebido (por exemplo, hotelaria, varejo ou serviços)

4 Na lista de categorias, clique em uma categoria.

Para exibir todos os modelos (isto é, modelos fornecidos no CorelDRAW, criados por terceiros ou criados por você ou outros), clique em **Todos**. Para exibir somente os modelos criados por você, clique em **Meus modelos**.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Exibir detalhes do modelo | Clique em uma miniatura no painel **Modelos**. Os detalhes do modelo aparecerão no painel **Detalhes do modelo**.<br><br>Se o painel **Detalhes do modelo** estiver oculto, clique no botão **Mostrar/ocultar detalhes do modelo** para exibi-lo. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Exibir notas do designer | Clique em uma miniatura no painel **Modelos**. As notas do designer aparecerão no painel **Notas do designer**. |
| Imprimir notas do designer | Clique no botão **Imprimir notas do designer**, no canto inferior esquerdo do painel **Notas do designer**.<br><br>Se não houver notas do designer associadas a um modelo, o botão **Imprimir notas do designer** ficará desativado. |
| Pesquisar modelos em outros locais do computador | Clique em **Procurar**. Localize a pasta na qual o modelo está armazenado. Clique duas vezes em um nome de arquivo de modelo. |
| Parar uma pesquisa | Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Clique no botão **Cancelar** ao lado do campo de texto **Pesquisar**.<br>• Exclua o termo de pesquisa do campo de texto **Pesquisar** (e pressione **Enter** se estiver utilizando o Windows XP e não tiver instalado o Windows Desktop Search). |



Os modelos que não contêm nenhuma informação sobre categoria são agrupados em uma categoria chamada **Não especificado**.

Se os componentes de integração de shell do CorelDRAW não estiverem instalados (isto é, se você tiver desativado a opção **Windows Shell Extension** em **Utilitários** no Assistente de configuração durante uma instalação personalizada), você só poderá pesquisar modelos pelo nome do arquivo, e não por nome, palavras-chave ou outras informações de referência.

Se estiver utilizando o Windows XP e o Windows Desktop Search não estiver instalado, o aplicativo pesquisará pelo nome do arquivo somente nas seguintes pastas e subpastas:

- X:\Arquivos de programas\Corel\Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4\Idiomas\BR\Draw\Modelo, em que X é a unidade na qual a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4 está instalada
- Pastas de modelo associadas ao CorelDRAW 12 e CorelDRAW X3
- Pasta Meus documentos
- Área de trabalho

Se você estiver utilizando o Windows XP e instalar o Windows Desktop Search após instalar o CorelDRAW, será necessário adicionar o local de instalação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X4 aos locais indexados do Windows Desktop Search. Para obter outras informações sobre como modificar as opções de pesquisa do Windows Desktop Search, consulte "Definir locais de pesquisa" na Ajuda do Windows Desktop Search.

O Windows Desktop Search está disponível para download gratuito no Centro de Download da Microsoft.



Para aplicar mais ou menos zoom à exibição de miniaturas, arraste o controle deslizante **Zoom** para a direita ou para a esquerda.

Se estiver utilizando o Windows XP, também é possível iniciar uma pesquisa digitando um termo de pesquisa na caixa de texto da pesquisa e clicando no botão **Iniciar pesquisa** .

## Criar modelos

Caso os modelos predefinidos não atendam às suas necessidades, você pode criar um modelo baseado em estilos criados por você ou utilizando estilos de outros modelos. Por exemplo, se você organizar regularmente um boletim informativo, pode salvar os estilos e as configurações de layout de página em um modelo.

Ao salvar um modelo, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência, tais como paginação, dobras, categoria, setor e outras notas importantes. Embora a inclusão de informações sobre o modelo seja opcional, ela facilita a organização e a localização dos modelos depois. Por exemplo, adicionar notas descritivas a um modelo permite pesquisar esse modelo posteriormente digitando texto contido nas notas.

### Para criar um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Salvar como modelo.**

2 Digite um nome na caixa de listagem **Nome de arquivo**

3 Localize a pasta na qual deseja salvar o modelo.

4 Clique em **Salvar**.

5 Na caixa de diálogo **Propriedades do modelo**, especifique as opções desejadas.

- **Nome** — Atribua um nome ao modelo. Esse nome aparecerá junto à miniatura no painel **Modelos**.
- **Lados** — Escolha uma opção de paginação.
- **Dobras** — Escolha uma opção de dobra da lista ou escolha **Outra** e digite o tipo de dobra na caixa de texto ao lado da caixa de listagem **Dobras**.
- **Tipo** — Escolha uma opção da lista ou escolha **Outro** e digite o tipo de modelo na caixa de texto ao lado da caixa de listagem **Tipo**.
- **Setor** — Escolha uma opção da lista ou escolha **Outro** e digite o setor ao qual o modelo é destinado.
- **Notas do designer** — Digite informações importantes sobre a finalidade de utilização do modelo.



Se você clicar em **Cancelar**, a caixa de diálogo **Propriedades do modelo** será fechada e o modelo não será salvo.

Se você salvar um modelo em uma versão anterior da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW (13.0 ou anterior), não será possível adicionar informações de referência.



Se não desejar adicionar informações de referência, clique em **OK** sem especificar nenhuma opção.

Também é possível inserir notas copiando um conteúdo de outro documento e colando na caixa de texto **Notas do designer**.

Para formatar o texto da caixa de texto Notas do designer, utilize as seguintes teclas de atalho:

- **Ctrl + B** — aplica negrito ao texto selecionado
- **Ctrl + I** — aplica itálico ao texto selecionado
- **Ctrl + U** — sublinha o texto selecionado
- **Ctrl + K** — atribui um hyperlink ao texto selecionado

## Utilizar modelos salvos para criar arquivos

Quando se cria um novo desenho utilizando um modelo, o CorelDRAW formata a página segundo as configurações de layout de página do modelo e carrega os estilos do modelo no novo arquivo.

### Para criar um novo arquivo baseado em um modelo salvo

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Abrir**.

Se estiver utilizando o Windows XP, escolha **CDT - Modelo do CorelDRAW** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.

2 Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.

3 Clique duas vezes em um nome de arquivo de modelo.

4 Ative a caixa de seleção **Novo baseado em modelo** na caixa de diálogo**Abrir** .

Se você desejar carregar configurações de página e objetos além de carregar os estilos do modelo , ative a caixa de seleção **Com conteúdo**.

## Editar modelos

Você pode editar um modelo fazendo alterações em estilos, configurações de layout de página ou objetos. Por exemplo, se gostar de um modelo, mas desejar torná-lo mais versátil, você pode adicionar estilos criados ou tirados de outro modelo. Para obter informações sobre a configuração de opções de layout de página, consulte “Especificar o layout da página” na página 171.

### Para editar um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Abrir**.

Se estiver utilizando o Windows XP, escolha **CDT - Modelo do CorelDRAW** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.

2 Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.

Se estiver utilizando o Windows XP, você pode visualizar o conteúdo de um modelo ativando a caixa de seleção **Visualizar**.

3 Clique duas vezes em um nome de arquivo de modelo.

4 Na caixa de diálogo **Abrir**, ative a caixa de seleção **Abrir para edição**.



# Gerenciar cores para exibição, entrada e saída

As cores exibidas no monitor talvez não correspondam às cores de uma imagem digitalizada ou impressa. O gerenciamento de cores permite reproduzir cores com precisão pela utilização de perfis de cores e a exibição de cores para vários tipos de saída.

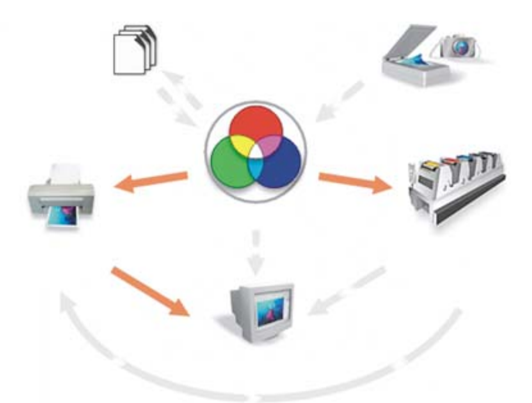
Nesta seção, você aprenderá a:

- usar a caixa de diálogo Gerenciamento de cores
- trabalhar com perfis de cores

## Entender a caixa de diálogo Gerenciamento de Cores

O gerenciamento de cores é o processo de correspondência de cores entre dispositivos, como digitalizadores, câmeras digitais, impressoras e monitores. Você pode usar os controles de gerenciamento de cores do aplicativo para obter a melhor correspondência de cores possível.

A imagem a seguir exibe a aparência padrão da caixa de diálogo **Gerenciamento de cores**.



*Caixa de diálogo Gerenciamento de cores*

Você pode ativar os seguintes elementos visuais:

- Ícone **Digitalizador/câmera digital**
- Ícone **Impressora de separação**
- Ícone **Monitor**
- Ícone **Impressora de composição**
- ícone **Importar/exportar**
- Ícone **RGB interno** 
- **Setas**

Clique nos ícones **Monitor Importar/exportar RGB interno** e **Setas** para escolher as opções de gerenciamento de cores e configurações avançadas.

Clique no texto da legenda abaixo dos ícones para escolher os perfis de cores para cada dispositivo. Também é possível obter outros perfis de cores no CD do aplicativo ou on-line. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com perfis de cores” na página 266. Para ajudar na escolha do perfil apropriado, verifique a documentação do fabricante para o dispositivo.

Além disso, você pode clicar nas setas entre ícones de dispositivo para ativar ou desativar os perfis de cores. Quando uma seta está ativada, ela aparece na cor laranja, o que indica que o perfil está ativado. Quando uma seta está desativada, ela aparece na cor cinza decomposta, o que indica que o perfil está desativado. Você utiliza as setas para corrigir cores entre dispositivos e controlar como as cores são exibidas.

Quando um dispositivo tem as cores corrigidas, pelo menos dois perfis são utilizados — um para cada dispositivo. Por exemplo, se as cores da impressora forem corrigidas com o perfil RGB interno, os perfis de RGB interno e da impressora serão utilizados. Se for utilizado o monitor para simular as cores em uma imagem impressa, três perfis serão utilizados: o perfil do RGB interno, da impressora e do monitor. Você pode escolher se efeitos como transparências serão calculados no modo de cores CMYK ou RGB.

A tabela a seguir contém a descrição do que acontece quando uma seta está ativada ou desativada.

| Seta | Ativada | Desativada |
|---|---|---|
| De **digitalizador/câmera digital** para **RGB interno** | O perfil do digitalizador/ câmera digital e os perfis RGB internos são utilizados para a correção de cores. | Os perfis não são utilizados. |
| Do **RGB Interno** para o **Monitor** | As cores são calibradas para exibição com a utilização dos perfis de cores de RGB interno e do monitor. | O perfil não é utilizado. |
| Do **RGB Interno** para a **Impressora de composição** | Os perfis da impressora e de RGB interno são utilizados para a correção de cores. | O perfil não é utilizado. |
| Da **Impressora de composição** para o **Monitor** | O monitor simula a saída de uma impressora de composição. | O monitor não simula a saída de uma impressora de composição. |
| Do **RGB Interno** para a **Impressora de separação** | Os perfis da impressora de separação e de RGB são utilizados para a correção de cores. | Os perfis da impressora de separação e de RGB não são usados. (Você pode substituir esta configuração na caixa de diálogo **Imprimir**.) |
| Da **Impressora de separação** para o **Monitor** | O monitor simula a saída da impressora de separação de cores. | O monitor não simula a saída da impressora de separação de cores. |
| Da **Impressora de separação** para a **Impressora de composição** | A impressora de composição exibe uma simulação de separação de cores. | A impressora de composição não exibe uma simulação de separação de cores. |
| De **RGB interno** para **Importar/Exportar** | Os perfis de RGB interno são incorporados. | Os perfis ICC não são incorporados. |
| De **Importar/Exportar** para **RGB interno** | Os perfis ICC incorporados são utilizados. | Os perfis ICC são ignorados. |

## Trabalhar com perfis de cores

Um sistema de gerenciamento de cores ajuda a obter cores precisas em vários dispositivos de forma consistente. A primeira etapa na configuração do sistema de gerenciamento de cores é escolher os perfis de cores para o monitor e cada um dos dispositivos em uso, como digitalizadores, câmeras digitais e impressoras.

### Entender o gerenciamento de cores

Cada dispositivo utiliza uma faixa de cores, chamada de modo de cor (ou espaço de cores). Por exemplo, um monitor exibe um conjunto de cores diferente daquele que um impressora reproduz. Assim, algumas cores vistas na tela podem não serem impressas. Você pode usar um sistema de gerenciamento de cores para traduzir cores de um dispositivo para outro. Os perfis de cores definem o modo de cor para o monitor e para os dispositivos de entrada e saída em uso.

Para obter mais informações sobre como usar o gerenciamento de cores no aplicativo, consulte “Entender a caixa de diálogo Gerenciamento de Cores” na página 263.

### Escolher perfis de cores

Marcas e modelos diferentes de monitores, digitalizadores, câmeras digitais e impressoras têm modos de cor diferentes e, assim, necessitam de perfis de cores diferentes. Alguns perfis de cores amplamente utilizados são instalados com o aplicativo.

O aplicativo utiliza perfis de cores padrão ICC (International Color Consortium, consórcio internacional de cores). É possível escolher perfis de cores para:

- um monitor
- digitalizador/câmera digital
- impressora de composição
- impressora de separação
- modo de cor RGB interno

### Obter perfis de cores adicionais

Se houver necessidade de perfis adicionais ou atualizações, é possível obtê-los no CD do aplicativo ou através de download.

## Para escolher um perfil de cores

1 Clique em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores**.

2 Clique em um nome de perfil sob um dos seguintes ícones:

- **Digitalizador/câmera digital**
- **Impressora de separação**
- **Monitor**
- **Impressora de composição**
- **RGB interno**

3 Escolha um perfil na caixa de listagem.



Por padrão, os perfis de cores são armazenados na pasta **Cor** do aplicativo.



Você pode acessar outros perfis de cores.

## Para copiar um perfil de cores do disco

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Abaixo de um ícone de dispositivo, clique em uma caixa de listagem de perfis de cores e escolha **Obter perfil do disco**.

3 Insira o disco do aplicativo.

4 Na caixa de diálogo **Procurar pasta**, escolha a pasta na qual se localizam os perfis.

Você pode carregar os perfis de cores que tenha armazenado em uma rede ou no disco rígido.

5 Na caixa de diálogo **Instalar do disco**, escolha o perfil de cores que deseja copiar.

6 Clique em **Escolher**.

## Para escolher um perfil de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Abaixo do ícone de um dispositivo, clique em uma caixa de listagem de perfis de cores e escolha **Perfis de download**.

3 Na caixa de diálogo, ative a caixa de seleção para cada perfil do qual deseja fazer o download.

4 Clique em **Download**.

5 Na caixa de diálogo **Salvar como**, escolha um destino para o perfil de cores.

Para armazenar o novo perfil de cores com os perfis existentes, faça o download do perfil para a pasta **Cor** dentro da pasta principal do aplicativo.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Escolher um tipo de perfil diferente | Clique na caixa de listagem **Tipo de perfil** e escolha um tipo. |
| Especificar a velocidade da conexão | Clique na caixa de listagem **Velocidade da conexão** e escolha uma velocidade. Quanto mais rápida for a velocidade da conexão, menor será o tempo do download. |
| Atualizar a lista de perfis | Clique em **Atualizar**. |
| Retorne à caixa de diálogo principal de **Gerenciamento de cores** | Clique em **Cancelar**. |



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre gerenciamento de cores, consulte "Gerenciar cores para exibição, entrada e saída", na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Conceitos básicos de impressão

O CorelDRAW fornece diversas opções para a impressão do seu trabalho.

Nesta seção, você aprenderá a:

- imprimir seu trabalho
- preparar trabalhos de impressão
- visualizar trabalhos de impressão
- mesclar arquivos

## Imprimir seu trabalho

No aplicativo CorelDRAW, é possível imprimir uma ou mais cópias do mesmo desenho. Você pode especificar o que irá imprimir e quais partes de um desenho devem ser impressas. Por exemplo, é possível imprimir objetos vetoriais, bitmaps, texto ou camadas que forem selecionados. Para obter mais informações sobre a impressão de camadas, consulte "Para ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada" na página 204.

Antes de imprimir um desenho, você pode especificar as propriedades da impressora, inclusive tamanho do papel e opções do dispositivo.

### Para definir as propriedades da impressora

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Clique em **Propriedades**.

4 Defina as propriedades na caixa de diálogo.

### Para imprimir seu trabalho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Escolha uma impressora na caixa de listagem **Nome**.

4 Digite um valor na caixa **Número de cópias**.

Para agrupar as cópias, ative a caixa de seleção **Agrupar**.

5 Ative uma das seguintes opções:

- **Documento atual** — imprime o desenho ativo
- **Página atual** — imprime a página ativa
- **Páginas** — imprime as páginas especificadas
- **Documentos** — imprime os documentos especificados
- **Seleção** — imprime os objetos que você selecionou

## Preparar trabalhos de impressão

É possível preparar um trabalho de impressão especificando o tamanho, posição e escala. A colocação em ladrilho de um trabalho de impressão imprime áreas de cada página em folhas de papel separadas que podem ser montadas como se fossem uma única folha. Por exemplo, coloque em ladrilho um trabalho de impressão que seja maior do que o papel da impressora.

Se a orientação de um trabalho de impressão for diferente da orientação especificada nas propriedades da impressora, uma mensagem irá solicitar o ajuste da orientação do papel do dispositivo de impressão. Desative esse aviso para que a impressora possa ajustar a orientação do papel automaticamente.

### Para especificar o tamanho e a posição de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative uma das seguintes opções:

- **Como no documento** — mantém o tamanho da imagem como está no documento
- **Ajustar à página** — dimensiona e posiciona o trabalho de impressão para ajustá-lo à página impressa
- **Reposicionar imagens** — permite reposicionar o trabalho de impressão escolhendo uma posição na caixa de listagem



Ativar a opção **Reposicionar imagens** permite especificar o tamanho, posição e escala nas caixas correspondentes.

### Para imprimir um trabalho em ladrilho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir páginas em ladrilho**.

4 Digite valores nas seguintes caixas:
- **Sobreposição de ladrilhos** — permite especificar o número de polegadas da sobreposição dos ladrilhos
- **% da largura da página** — permite especificar a porcentagem da largura da página que os ladrilhos ocuparão



Ative a caixa de seleção **Marcas de ladrilho** para incluir marcas de alinhamento dos ladrilhos.

### Para alterar o aviso de orientação de página

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Escolha **Aviso de orientação de página** na lista **Opção**.

4 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Configuração**:
- **Desativado — sempre corresponder à orientação**
- **Ativado — perguntar se a orientação é diferente**
- **Desativado — não alterar a orientação**

## Visualizar trabalhos de impressão

É possível visualizar um trabalho para mostrar como aparecerão, no papel, a posição e o tamanho do trabalho de impressão. Para uma visualização detalhada, aplique mais zoom a uma área. É possível visualizar a maneira como as separações de cores aparecerão quando impressas. Aumenta-se a velocidade da visualização de uma impressão ocultando-se os gráficos.

Antes de imprimir um trabalho, é possível visualizar um resumo dos problemas de um trabalho de impressão para detectar possíveis problemas de impressão. Por exemplo, é possível examinar o trabalho de impressão atual procurando por erros de impressão, possíveis problemas de impressão e sugestões para resolver esses problemas.

### Para visualizar um trabalho de impressão

- Clique em **Arquivo** ▶ **Visualização de impressão**.

### Para aumentar a página de visualização

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Visualização de impressão**.

2 Clique em **Exibir** ▶ **Zoom**.

3 Ative a opção **Porcentagem** e digite um valor na caixa.

### Para visualizar separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Visualização de impressão**.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Ativar separações de cores** .



Para visualizar a composição, clique em **Exibir** ▶ **Visualizar separações** ▶ **Composição**.

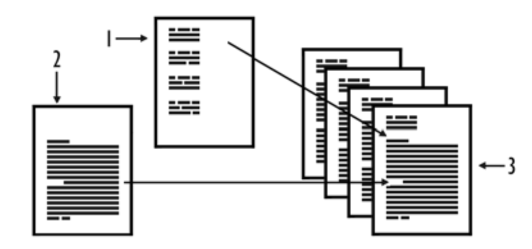
Para visualizar separações de cores individuais, clique nas guias na parte inferior da janela do aplicativo.

## Mesclar arquivos

O CorelDRAW permite combinar o texto de uma origem de dados com um desenho. Ao mesclar documentos, são produzidas várias cópias diferentes do desenho. Cada cópia contém informações específicas de um registro em uma origem de dados, tal como um arquivo de texto ou uma fonte de dados ODBC (um arquivo do Microsoft Excel ou do Microsoft® Access™).

Ao mesclar documentos, um documento de formulário é combinado com uma origem de dados. Um documento de formulário fornece o padrão e o layout de um documento mesclado. Uma origem de dados fornece informações para um desenho durante a mesclagem. O CorelDRAW suporta os seguintes arquivos de origem de dados: arquivos

de texto (TXT), arquivos CSV (comma-separated values), arquivos RTF (Rich Text Format) e arquivos que podem ser abertos por meio de uma origem de dados ODBC.




*Documento de origem de dados (1), documento de formulário (2) e documentos mesclados (3)*

### Criar um arquivo de origem de dados

As informações de um arquivo de origem de dados são organizadas em campos e registros. Um campo pode conter um ou mais caracteres. Os campos podem conter dados alfanuméricos ou apenas dados numéricos. Por exemplo, um registro pode incluir nome, sobrenome, endereço e outras informações de contato. Cada item no registro, como o nome, o sobrenome ou o endereço, é reconhecido como um campo. Um registro pode conter um ou mais campos.

É possível criar um arquivo de origem de dados ou importar um existente. É possível criar um arquivo de dados de texto utilizando o CorelDRAW ou um editor de texto. Você pode editar os dados do arquivo de origem de dados a qualquer momento.

### Criar um documento de formulário

A criação de documentos de formulário se assemelha à criação de desenhos comuns. Porém, em documentos de formulário, são inseridos campos de mesclagem, que são substituídos por informações da origem de dados durante a mesclagem.

### Associar um documento de formulário a um arquivo de origem de dados

Ao utilizar o CorelDRAW para criar um arquivo de dados ou importar um arquivo de dados existente para o CorelDRAW, o arquivo de dados é associado ao documento de formulário. A associação é sempre armazenada com o documento e não pode ser alterada.

### Executar uma mesclagem

O CorelDRAW oferece diversas opções de saída para documentos mesclados. O documento mesclado pode ser impresso ou salvo em um novo documento. Ao imprimir

um documento mesclado, o documento de formulário é mesclado ao documento de origem de dados durante a impressão. Quando o arquivo mesclado é salvo em um novo arquivo, o aplicativo mescla o documento de formulário com os dados do arquivo de origem de dados em um novo arquivo do CorelDRAW. Esse arquivo pode ser utilizado para visualizar a saída final e fazer pequenos ajustes antes de imprimir. Para alterações mais relevantes, como a adição ou reposicionamento de campos de mesclagem ou a adição de novos registros, é necessário trabalhar no documento de formulário.

### Para criar um arquivo de origem de dados utilizando o CorelDRAW

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem** para abrir o assistente de **Impressão mesclada**.

2 Ative a opção **Criar novo texto** e clique em **Avançar**.

3 Na página **Adicionar campos**, execute pelo menos uma das seguintes ações:
- Para criar um campo de texto, digite um nome de campo na caixa **Campo de texto**, clique em **Adicionar** e depois em **Avançar**.
- Para criar um campo numérico, digite um nome de campo na caixa **Campo numérico**, clique em **Adicionar** e depois em **Avançar**.

4 Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, proceda de uma das seguintes formas:
- Para adicionar um registro, clique em **Novo** e depois em **Avançar**.
- Para adicionar dados a um campo, clique nesse campo, digite os dados e clique em **Avançar**.
- Para modificar os dados existentes em um campo, clique nesse campo, modifique os dados e clique em **Avançar**.

5 Ative a opção **Salvar configurações de dados**.

6 Digite um nome de arquivo, escolha a unidade e a pasta em que deseja salvar o arquivo e clique em **Concluir**.

## Você pode também

| | |
|---|---|
| Aplicar uma formatação aos dados de um campo numérico | Na página **Adicionar campos** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em um campo numérico da lista e escolha um formato da caixa de listagem **Formato numérico**.<br><br>Existem diversos formatos numéricos disponíveis no CorelDRAW. Por exemplo, o formato **X,0** representa o valor **`1`** como **`1,0`**; o formato **00X** representa o valor **`1`** como **`001`**. |
| Incrementar automaticamente o valor de um campo numérico | Ative a opção **Incrementar continuamente o campo numérico** e especifique valores iniciais e finais nas caixas correspondentes. |
| Excluir um registro | Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em **Excluir**. |
| Exibir registros | Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, escolha uma das seguintes opções da caixa de listagem **Exibição atual**:<br>• **Todos os registros** — permite exibir todos os registros de um arquivo de dados de origem<br>• **Registro simples** — permite exibir um registro de cada vez |
| Procurar registros | Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em um dos seguintes botões:<br>• **Primeiro registro** \|<<br>• **Próximo registro** ><br>• **Registro anterior** <<br>• **Último registro** >\| |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Localizar texto em um arquivo de dados | Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, digite um termo de pesquisa na caixa e pressione **Enter**. |



Para editar os campos e registros de uma origem de dados existente, clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Editar campos de mesclagem** e siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada**.

## Para importar um arquivo de origem de dados

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.

2 No assistente de **Impressão mesclada**, ative a opção **Importar texto de um arquivo ou origem de dados ODBC** e clique em **Avançar**.

3 Ative a opção **Arquivo**, navegue até a unidade e a pasta em que o arquivo de dados está armazenado, escolha um arquivo e clique em **Avançar**.

4 Siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada**.

## Para importar um arquivo de origem de dados ODBC

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.

2 No assistente de **Impressão mesclada**, ative a opção **Importar texto de um arquivo ou origem de dados ODBC** e clique em **Avançar**.

3 Ative a opção **Origem de dados ODBC** e clique em **Selecionar origem de dados ODBC**.

4 Na caixa de diálogo **Selecionar origem de dados**, clique na guia **Origem de dados da máquina**.

5 Em **Nome da origem de dados**, selecione **Arquivos do Excel** e clique em **OK**.

6 Na caixa de diálogo **Selecionar pasta de trabalho**, escolha o banco de dados a ser importado e clique em **OK**.

## Para criar um documento de formulário

1 Abra o desenho no qual deseja inserir os campos de mesclagem.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.

3 Siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada** para associar o desenho a um arquivo de origem de dados e saia do **Assistente de impressão mesclada**.

A barra de ferramentas **Impressão mesclada** será exibida.

4 Na barra de propriedades **Impressão mesclada**, escolha o nome de um campo da caixa **Lista de campos** e clique em **Inserir**.

O CorelDRAW coloca o campo de mesclagem no centro da exibição atual. Para alterar o posicionamento do campo de mesclagem, arraste-o para outra região da página do desenho.

5 Repita a etapa 4 para inserir outros campos.

## Para executar uma mesclagem e imprimir o documento

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Executar mesclagem**.
- Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**. Na caixa de diálogo **Executar mesclagem**, ative a opção **Executar mesclagem** e clique em **OK**.
- Na barra de ferramentas **Impressão mesclada**, clique em **Mesclar** e em **Imprimir**.

2 Especifique quaisquer configurações da impressora. Clique em **Imprimir**.

Se desejar imprimir todos os registros e páginas, ative a opção **Documento atual**.

## Para executar uma mesclagem e salvar o documento em um novo arquivo

- Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir** ▸ **Mesclar em novo documento**.

- Para verificar problemas relacionados à publicação na Web, consulte “Para definir opções de verificação prévia da Web” na página 18.
- Para verificar problemas relacionados à publicação de um arquivo SWF, consulte “Para exibir o resumo dos problemas de um arquivo Macromedia Flash” na página 98.
- Para verificar problemas relacionados à publicação de um arquivo SVG, consulte “Scalable Vector Graphics (SVG)” na página 90.

 **Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre impressão, consulte "Conceitos básicos de impressão" na seção "Impressão" da Ajuda.



# Trabalhar com impressoras comerciais

O CorelDRAW permite preparar um trabalho de impressão para impressão comercial.

Nesta seção, você aprenderá a:

- imprimir marcas de impressora
- imprimir separações de cores
- imprimir em filme

## Imprimir marcas da impressora

Ao imprimir marcas da impressora, você poderá exibir em uma página as informações sobre como um trabalho deverá ser impresso. É possível especificar a posição das marcas da impressora na página.

As marcas da impressora disponíveis são as seguintes:

- **Cortar/dobrar marcas** — representam o tamanho do papel e são impressas nos cantos da página. Você pode imprimir marcas de corte/dobra para que elas o orientem na aparagem do papel. Se imprimir várias páginas por folha (por exemplo, duas linhas por duas colunas), você pode optar por imprimir as marcas de corte/dobra na borda de fora da página para que todas as marcas de corte/dobra sejam removidas depois do processo de corte ou optar por adicionar as marcas de corte em cada linha e coluna. As marcas de corte/dobra asseguram que as marcas apareçam em cada placa de separação de um arquivo CMYK.
- **Limite de sangramento** — determina quanto uma imagem pode se estender além das marcas de corte. Ao utilizar um sangramento para estender o trabalho de impressão até a borda da página, é necessário definir um limite de sangramento. Um sangramento exige que o papel em que a impressão está sendo feita seja maior do que o tamanho do papel final desejado e o trabalho de impressão deve estender-se além da borda do tamanho do papel final.

- **Marcas de registro** — são necessárias para alinhar o filme para fazer a prova ou imprimir as chapas de impressão a cores. Elas são impressas em todas as folhas de uma separação de cores.
- **Barra de calibragem colorida** — escala de cores impressa em cada folha de uma separação de cores que assegura a reprodução correta das cores. Para ver as barras de calibragem do trabalho de impressão, o tamanho da página do trabalho de impressão dever ser maior do que o tamanho da página do trabalho que você está imprimindo.
- **Escala de densitômetro** — é uma série de caixas cinzas, indo do claro ao escuro. Essas caixas são necessárias para testar a densidade das imagens de meio-tom. Posicione a escala de densitômetro em qualquer lugar da página. Você pode também personalizar os níveis de cinza exibidos em cada um dos sete quadrados na escala de densitômetro.
- **Números de página** — ajuda a agrupar as páginas de uma imagem que não inclui nenhum número de página ou que não contém os números que correspondam à quantidade real de páginas
- **Informações do arquivo** — imprime informações sobre o arquivo, como perfil de cor; configurações de meio-tom; nome, data e hora em que a imagem foi criada; número da chapa e o nome do trabalho

## Para imprimir marcas de corte e dobra

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Ative a caixa de seleção **Cortar/dobrar marcas**.

Para imprimir somente as marcas de corte/dobra exteriores, ative a caixa de seleção **Somente exterior**.



Para imprimir as marcas de corte e de dobra, o papel da impressão deve ser 1,27 cm maior, em todos os lados, do que o tamanho da página da imagem que está sendo impressa.



Para definir marcas de corte e dobra, consulte “Imprimir marcas da impressora” na página 279.

### Para imprimir marcas compostas de corte e dobra

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Escolha **Marcas de corte compostas** na lista **Opção**.

4 Escolha **Saída em todas as chapas** na caixa de listagem **Configuração**.

### Para imprimir barras de calibragem de cores e escalas de densitômetro

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Na área **Barras de calibragem**, ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Barra de calibragem de cores**
- **Escalas de densitômetro**

Para personalizar os níveis de cinza em um dos quadrados da escala de densitômetro, escolha o número apropriado na lista **Densidades** (os valores mais baixos representam os quadrados mais claros) e digite uma nova densidade para o quadrado.

### Para imprimir números de páginas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir números de página**.

Para posicionar o número da página dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

### Para imprimir informações do arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir informações do arquivo**.

4 Digite um nome de trabalho na caixa **Nome/identificação do trabalho de impressão**.

Para posicionar as informações do arquivo dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

### Para posicionar marcas da impressora

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique na ferramenta **Posição das marcas** .

3 Clique no botão **Retângulo das marcas de posição automática** na barra de propriedades.

4 Digite valores nas caixas **Retângulo das marcas de alinhamento**.



Você pode também alterar a posição das marcas da impressora clicando no ícone de uma marca da impressora na janela de visualização de impressão e arrastando a caixa delimitadora.

Para fixar as marcas da impressora na caixa delimitadora do objeto em vez de fixá-las na caixa delimitadora da página, clique na guia **Pré-impressão** na caixa de diálogo **Imprimir** e ative a caixa de seleção **Marcas para objetos**.

## Imprimir separações de cores

Ao enviar trabalhos em cores para um bureau de serviços ou gráfica, é necessário que você ou o bureau de serviços crie separações de cores. As separações de cores são necessárias, pois a impressora normalmente aplica somente uma cor de tinta por vez a uma folha de papel. Você pode especificar as separações de cores a serem impressas, incluindo a ordem em que serão impressas.

As impressoras produzem cor com a utilização de cor composta ou cor exata, ou ambas. É possível converter cores exatas em cores compostas no momento da impressão. Para obter mais informações sobre cores exatas e compostas, consulte “Escolher cores” na página 141.

O Corel também tem suporte para o PANTONE® Hexachrome®, um tipo de processo de impressão que aumenta a gama de cores que podem ser impressas. Consulte o seu bureau de serviços sobre a utilização de de cores PANTONE Hexachrome.

Ao configurar as telas de meio-tom para imprimir separações de cor, recomenda-se que você use as configurações padrão; caso contrário, as telas poderão ser definidas de modo incorreto, resultando em padrões moiré indesejáveis e em reprodução de cor de má qualidade. No entanto, ao utilizar uma fotocompositora, a tecnologia de tela deverá ser ajustada para corresponder ao tipo de fotocompositora utilizada pelo bureau de serviços. Antes de personalizar uma tela de meio-tom, consulte o bureau de serviços para determinar as configurações corretas.

Quando existem áreas de impressão sobrepostas, pode-se escolher como elas serão impressas. Para obter mais informações sobre impressão sobreposta, consulte "Trabalhar com cobertura de cores e impressão sobreposta" na Ajuda.

### Para imprimir separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Separações**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir separações**.

Para imprimir separações de cores específicas, ative a caixa de seleção correspondente na lista de separações de cores.



Apesar de não ser recomendado, é possível imprimir separações em cores ativando a caixa de seleção **Imprimir separações em cores**, na área **Opções**.

Você pode alterar a ordem na qual as separações de cores são impressas, ativando a caixa de seleção **Usar configurações avançadas**, clicando em **Avançadas** e escolhendo a caixa de listagem **Ordenar**.

### Para converter cores exatas em cores compostas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Separações**.

3 Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em compostas**.



A alteração das cores exatas para cores compostas não afeta o arquivo CorelDRAW original; o que é afetado é a maneira como as cores são enviadas à impressora.

### Para usar cores compostas PANTONE Hexachrome

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Separações**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir separações**.

4 Ative a caixa de seleção **Chapas hexacromáticas** na área **Opções**.

### Para personalizar uma tela de meio-tom

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Separações**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir separações**.

4 Ative a caixa de seleção **Usar configurações avançadas** na área **Opções**.

5 Clique em **Avançadas**.

6 Altere qualquer uma das configurações abaixo:
- **Tecnologia de tela**
- **Resolução**
- **Tela básica**
- **Tipo de meio-tom**



Você pode configurar a freqüência da tela, o ângulo da tela e as opções de impressão sobreposta para cores exatas e cores compostas. Por exemplo, no caso de um preenchimento gradiente composto por duas cores exatas, configure uma cor para impressão a 45 graus e outra a 90 graus.

## Imprimir em filme

Configure um trabalho de impressão para produzir imagens em negativo. Uma fotocompositora produz imagens em filme que podem ser produzidas como negativos, dependendo do dispositivo de impressão utilizado. Consulte o seu bureau de serviços ou gráfica para determinar se é possível produzir imagens em filme.

É possível especificar a impressão com a emulsão para baixo. A impressão com a emulsão para baixo produz imagens invertidas em impressoras de mesa.

### Para imprimir um negativo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Ative a caixa de seleção **Inverter**.



Não escolha um filme negativo se estiver imprimindo em uma impressora de mesa.

 
## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como preparar uma tarefa de impressão, consulte "Impressão comercial" na seção "Impressão" da Ajuda.



# Publicar em PDF

PDF é um formato de arquivo desenvolvido para preservar as fontes, imagens, gráficos e formatação de um arquivo de aplicativo original.

Nesta seção, você aprenderá a:

- salvar documentos como arquivos PDF

## Salvar documentos como arquivos PDF

Um documento pode ser salvo como um arquivo PDF. Um arquivo PDF pode ser visualizado, compartilhado e impresso em qualquer plataforma, desde que os usuários possuam o Adobe Acrobat, Adobe® Reader® ou um leitor compatível com PDF instalado em seus computadores. Um arquivo PDF também pode ser carregado em uma intranet ou na Web. Também é possível exportar uma seleção ou um documento inteiro para um arquivo PDF.

Quando você salva um documento como arquivo PDF, pode escolher entre diversas predefinições de PDF, que aplicam configurações específicas. Por exemplo, com a predefinição **Web**, a resolução das imagens no arquivo PDF será otimizada para a Web.

Você pode também criar uma nova predefinição de PDF ou editar uma predefinição existente. As configurações de segurança de arquivos PDF não são salvas com as predefinições de PDF. Para obter informações sobre as opções de segurança de arquivos PDF, consulte “” na página 290.

Se você tiver utilizado símbolos em um documento, eles serão suportados no arquivo PDF. Para obter mais informações sobre símbolos, consulte “Trabalhar com símbolos” na Ajuda.

### Para salvar um documento como um arquivo PDF.

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Na caixa de listagem **Predefinição de PDF**, escolha uma das seguintes opções:

- **Arquivamento (CMYK)** — cria um arquivo PDF/A-1b, que é adequado para arquivamentos. Em comparação com os arquivos PDF tradicionais, os arquivos PDF/A-1b são mais adequados para preservar documentos a longo prazo porque são mais completos e independentes dos dispositivos. Os arquivos PDF/A-1b incluem fontes incorporadas, cor independente dos dispositivos e sua própria descrição como metadados XMP. Esse estilo de PDF preserva cores exatas ou Lab incluídos no documento original, mas converte todas as outras cores, como tons de cinza ou RGB, para o modo de cor CMYK. Além disso, esse estilo incorpora um perfil de cores para especificar como as cores CMYK devem ser interpretadas no dispositivo de renderização.
- **Arquivamento (RGB)** — de forma semelhante ao estilo anterior, cria um arquivo PDF/A-1b, preservando cores exatas e Lab. Todas as outras cores são convertidas para o modo de cor RGB.
- **Distribuição de documento** — cria um arquivo PDF que pode ser impresso em uma impressora a laser ou de mesa e é adequado para distribuição de documentos em geral. Este estilo permite a compactação de imagens de bitmap JPEG e pode incluir marcadores e hyperlinks.
- **Edição** — cria um arquivo PDF de alta qualidade destinado a impressoras ou copiadoras digitais. Este estilo ativa a compactação LZW, incorpora fontes e inclui hyperlinks, marcadores e miniaturas. Ele exibe o arquivo PDF com todas as fontes, todas as imagens em alta resolução e hyperlinks, permitindo a edição posterior do arquivo.
- **Pré-impressão** — ativa a compactação ZIP de imagens de bitmap, incorpora fontes e preserva opções de cores exatas, sendo melhor para impressões finais de alta qualidade. Consulte o bureau de serviços para saber que configurações eles preferem.
- **Web** — cria arquivos PDF destinados à exibição on-line, para serem distribuídos por correio eletrônico ou publicados na Web. Este estilo ativa a compactação de imagem de bitmap JPEG, compacta textos e inclui hyperlinks.
- **PDF/X-1a —** permite a compactação ZIP de imagens de bitmap, converte todos os objetos em CMYK, incorpora o perfil da impressora de separação e preserva as opções de cores exatas. Este estilo contém as configurações básicas para a pré-impressão e é o formato padrão utilizado para distribuição de publicidade.
- **PDF/X-3** — este estilo é um superconjunto do PDF/X-1a. Permite tanto dados CMYK como não CMYK (como Lab ou Tons de cinza) no arquivo PDF.

3 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

4 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.



Se você deseja criar um arquivo PDF para arquivamento que esteja de acordo com os padrões PDF/A-1b, deve permitir a incorporação de todas as fontes do documento. Para verificar se há fontes que não podem ser incorporadas, exiba o resumo de verificação prévia do arquivo PDF. Você pode substituir as fontes que não podem ser incorporadas ou converter todo o texto em curvas ativando a caixa de seleção **Exportar todo o texto como curvas**, na página **Objetos** da caixa de diálogo **Configurações para publicar em PDF**.

Para verificar se uma fonte pode ser incorporada, você pode exibir as informações de licença e as restrições de incorporação utilizando uma ferramenta gratuita, como a ferramenta de extensão de propriedades da Fonte, disponível no site da Microsoft na Web.

## Para salvar múltiplos documentos como um único arquivo PDF.

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Clique em **Configurações**.

3 Clique na guia **Geral**.

4 Ative a opção **Documentos**.

5 Ative a caixa de seleção para cada documento que deseja salvar.

## Para criar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Clique em **Configurações**.

3 Na caixa de diálogo **Configurações para Publicar em PDF**, especifique as configurações.

4 Clique na guia **Geral**.

5 Clique no botão **Adicionar predefinição de PDF** [+] ao lado da caixa de listagem **Predefinição de PDF**.

6 Digite um nome para o estilo na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.



Para excluir um estilo PDF, selecione o estilo e clique no botão **Excluir predefinição de PDF** [−] ao lado da caixa de listagem **Predefinição de PDF**.

### Para editar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Clique em **Configurações.**

3 Na caixa de diálogo **Configurações para Publicar em PDF**, especifique as configurações.

4 Clique na guia **Geral**.

5 Clique no botão **Adicionar predefinição de PDF** [+] ao lado da caixa de listagem **PDF**.

6 Escolha um estilo na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.



Se você salvar as alterações feitas nas configurações predefinidas, as configurações originais serão substituídas. Para evitar que isso ocorra, salve todas alterações feitas nas configurações predefinidas com um novo nome.



#### Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com arquivos PDF, consulte "Publicar em PDF" na seção "Formatos de arquivo" da Ajuda.



# Importar e exportar arquivos

O aplicativo oferece filtros que convertem arquivos de um formato para outro ao importá-los ou exportá-los.

Nesta seção, você aprenderá a:

- importar arquivos
- exportar arquivos

## Importar arquivos

Você pode importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, pode-se importar um arquivo Portable Document Format (PDF), JPEG ou Adobe Illustrator (AI). Você pode importar um arquivo e colocá-lo na janela ativa do aplicativo como um objeto. Você pode também redimensionar e centralizar um arquivo ao importá-lo. O arquivo importado torna-se parte do arquivo ativo. Ao importar um bitmap, você pode reamostrá-lo para reduzir o tamanho do arquivo ou cortá-lo para eliminar áreas não utilizadas da foto. Você pode também cortar um bitmap para selecionar apenas a área e o tamanho exatos da imagem a ser importada.

### Para importar um arquivo para um desenho ativo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.

Se necessário, você pode localizar uma imagem utilizando a caixa de pesquisa. Você pode pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap, nome de objeto, etc.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo** (Windows Vista) ou **Arquivos do tipo** (Windows XP).

Se você não souber o formato do arquivo, escolha **Todos os formatos de arquivo**.

4 Clique no nome do arquivo.

Se o arquivo contiver um texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, escolha a opção correspondente na caixa de listagem **Selecionar página de código** (Windows Vista) ou **Página de código** (Windows XP) para garantir a exibição correta dos nomes de objetos, palavras-chave e anotações.

Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

5 Clique em **Importar** e efetue uma das seguintes ações:
- Clique na página de desenho para manter o arquivo original e mantenha a posição do canto superior esquerdo onde clicar.
- Clique e arraste na página de desenho para redimensionar o arquivo. O cursor de importação exibe as dimensões do arquivo redimensionado à medida que o usuário arrasta o mouse na página do desenho.
- Pressione **Enter** para centralizar o arquivo na página de desenho.

As opções de alinhamento ativas são aplicadas ao arquivo importado.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Vincular um bitmap externamente em vez de incorporá-lo | Clique no botão **Importar**, depois clique em **Importar como imagem vinculada externamente** (Windows Vista) ou ative a caixa de seleção **Vincular bitmap externamente** (Windows XP). |
| Vincular a um arquivo de alta resolução para saída usando OPI (Open Prepress Interface) | Clique no botão **Importar**, depois clique em **Importar como arquivo de alta resolução para saída usando OPI** (Windows Vista) ou ative a caixa de seleção **Vincular a arquivo de alta resolução para saída usando OPI** (Windows XP).<br><br>Esse procedimento inseri uma versão de baixa resolução de um arquivo TIFF ou Scitex® Continuous Tone (CT) em um documento. A versão em baixa resolução está vinculada à imagem de alta resolução que reside no servidor OPI (Open Prepress Interface). |
| Mesclar camadas em um bitmap importado | Ative a caixa de seleção **Combinar bitmap de múltiplas camadas**. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Salvar o perfil International Color Consortium (ICC) incorporado | Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado** para salvar o perfil ICC na pasta de cores onde o aplicativo está instalado.<br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Verificar se há marca-d'água ou informações de copyright | Ative a caixa de seleção **Verificar marca-d'água**.<br><br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Use as configurações padrão de  filtro em vez de abrir a caixa de diálogo | Ative a caixa de seleção **Não mostrar caixa de diálogo de filtro**.<br><br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Preservar camadas e páginas de um arquivo importado | Ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**. Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada.<br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Abre somente uma parte da imagem (Windows Vista somente) | Na caixa de diálogo de **arquivo Carregamento parcial**, digite a faixa de quadros para abrir na caixa **Carregar quadros**. |



Nem todas as opções de importação estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.



É possível importar múltiplos arquivos. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique para selecionar arquivos consecutivos em uma lista. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique para selecionar arquivos não consecutivos em uma lista.

## Exportar arquivos

Você pode utilizar o comando **Arquivo ▸ Exportar** para exportar arquivos para vários formatos de arquivo de bitmap e vetorial que podem ser utilizados em outros aplicativos. É possível, por exemplo, exportar um arquivo para o formato Adobe Illustrator (AI) ou GIF. Também se pode exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Word ou o Corel WordPerfect Office.

Ao exportar um arquivo, o arquivo original é mantido aberto na janela de desenho no formato existente.

Você pode utilizar o comando **Arquivo ▸ Salvar como** para salvar arquivos em vários formatos vetoriais. Depois de salvar um arquivo em um formato diferente, o arquivo salvo será exibido imediatamente na janela de desenho. Recomenda-se primeiro salvar o arquivo como um arquivo CorelDRAW (CDR), já que alguns formatos de arquivo não suportam todos os recursos encontrados em um arquivo CorelDRAW.

### Para exportar um arquivo

1 Clique em **Arquivo ▸ Exportar**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

4 Digite um nome na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Exportar apenas esta página** — exporta apenas a página atual em um arquivo com várias páginas
- **Somente selecionados** — salva apenas os objetos selecionados no desenho ativo
- **Não mostrar caixa de diálogo de filtro** — suprime as caixas de diálogo que fornecem mais opções avançadas de exportação

Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

6 Clique em **Exportar**.

Se a caixa de diálogo para o formato de exportação for exibida, especifique as opções desejadas. Para obter informações detalhadas sobre formatos de arquivo, consulte “Formatos de arquivo suportados” na Ajuda.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Compactar um arquivo na exportação | Escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**. |
| Especificar informações sobre um arquivo. | Digite os comentários que desejar na caixa **Anotações**. |

## Para exportar um arquivo para o Microsoft Office ou WordPerfect Office

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para Office**.

2 Na caixa de listagem **Exportar para**, escolha uma das seguintes opções:
- **Microsoft Office** — permite definir opções para atender os diferentes requisitos de saída dos aplicativos do Microsoft Office
- **WordPerfect Office** — otimiza a imagem para o WordPerfect Office ao convertendo-a em um arquivo WordPerfect Graphics (WPG)

3 Ao escolher **Microsoft Office**, selecione uma das seguintes opções na caixa de listagem **O gráfico deve ser mais adequado para**:
- **Compatibilidade** — permite salvar o desenho como um bitmap Portable Network Graphic (PNG). Isso preserva a aparência do desenho quando este é importado para um aplicativo do Office.
- **Editar** — permite salvar o desenho como Extended Metafile Format (EMF). Isso retém a maior parte dos elementos editáveis nos desenhos vetoriais.

4 Ao escolher **Microsoft Office** e **Compatibilidade**, selecione uma das seguintes opções na caixa de listagem **Otimizado para**:
- **Apresentação** — permite otimizar o arquivo de saída como apresentação de slides ou documentos on-line (96 dpi)
- **Impressão eletrônica** — permite manter uma boa qualidade de imagem para a impressão eletrônica (150 dpi)
- **Impressão comercial** — permite otimizar o arquivo para impressão de alta qualidade (300 dpi)

Uma estimativa do tamanho do arquivo aparece no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo.

5 Clique em **OK**.

6 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

7 Digite um nome na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

8 Clique em **Salvar**.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Aumentar e diminuir o zoom na janela de visualização | Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização. |
| Enquadrar para visualizar outra área do desenho | Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste na janela de visualização até que a área a ser exibida fique visível. |



As opções **O gráfico deve ser mais adequado para** e **Otimizado para** estarão disponíveis somente se você selecionar as opções **Microsoft Office** e **Compatibilidade**.

As camadas de um desenho são niveladas ao serem exportadas para o Microsoft Office ou para o Corel WordPerfect Office.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como importar e exportar arquivos, consulte “Importar e exportar arquivos” na seção “Formatos de arquivo” da Ajuda.



# Colaboração

Compartilhe projetos e idéias com clientes e colegas com o CorelDRAW ConceptShare. É possível criar várias áreas de trabalho, transferir criações e convidar outras pessoas para postar comentários.

Neste capítulo, você aprenderá a:

- usar o CorelDRAW ConceptShare

## Usar o CorelDRAW ConceptShare

Você pode acessar o CorelDRAW ConceptShare a partir do CorelDRAW abrindo uma conta no CorelDRAW ConceptShare. Após entrar em sua conta e criar uma ou mais áreas de trabalho, você pode carregar seu documento em uma das áreas de trabalho criadas. Cada área de trabalho pode conter vários documentos ou projetos. Em seguida, pode convidar outras pessoas para uma ou mais de suas áreas de trabalho. Cada área de trabalho tem permissões independentes para os usuários, e as pessoas que têm acesso a uma área de trabalho têm acesso a todos os documentos dentro da área.

Cada pessoa com permissão para entrar em sua área de trabalho pode examinar e anotar elementos do projeto que você postou. Os usuários também podem escrever comentários ou responder a comentários anteriores postados por outros usuários. Se vários usuários estiverem conectados ao mesmo tempo, eles podem interagir em tempo real, oferecendo retorno instantâneo. Para obter mais informações, visite o website do CorelDRAW ConceptShare.

### Para abrir uma conta no ConceptShare

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.

2 Clique no botão **Sign up now** (Registrar agora).

3 Siga as instruções.



O conteúdo on-line do CorelDRAW ConceptShare pode não estar disponível em todos os idiomas. Alguns idiomas não disponíveis atualmente podem ser disponibilizados no futuro.

### Para entrar no ConceptShare

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.

A janela de encaixe ConceptShare é aberta.

2 Digite seu e-mail e senha nas caixas de texto.

3 Clique no botão **Submit** (Enviar).



Também é possível acessar sua conta no CorelDRAW ConceptShare on-line, no website do ConceptShare™.

### Para publicar a  da páginaatual em uma área de trabalho do CorelDRAW ConceptShare

1 Certifique-se de estar conectado à sua conta no CorelDRAW ConceptShare.

Se você se conectou a partir de um navegador e deseja publicar um documento do CorelDRAW, é necessário conectar-se novamente a partir do CorelDRAW.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.

A janela de encaixe ConceptShare é aberta.

3 Escolha uma área de trabalho e clique no link **Publish page** (Publicar imagem da página).



No CorelDRAW, você pode publicar páginas avulsas ou várias páginas de documentos, uma página de cada vez. Cada página é carregada como um conceito separado dentro da área de trabalho. Se você acessar sua conta no CorelDRAW ConceptShare a partir de um navegador, poderá publicar um documento inteiro de várias páginas, mas não páginas avulsas.



Você também pode publicar a página atual em uma área de trabalho clicando em **Arquivo** ▸ **Publicar página no ConceptShare**, clicando com o botão direito do mouse na guia da página na parte inferior da tela e escolhendo **Publicar página no ConceptShare**, ou clicando com o botão direito do mouse na página da janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e escolhendo **Publicar página no ConceptShare**.



Corel
PHOTO-PAINT® X4

# Tour pela área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT



Familiarizar-se com a terminologia e a área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT o ajuda a seguir os conceitos e os procedimentos encontrados no guia do usuário e na ajuda disponível na janela do aplicativo.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- Termos do Corel PHOTO-PAINT
- janela do aplicativo
- barras de ferramentas
- caixa de ferramentas
- barra de propriedades
- janelas de encaixe
- paleta de cores
- barra de status

## Termos do Corel PHOTO-PAINT

Antes de começar a utilizar o Corel PHOTO-PAINT, familiarize-se com os termos a seguir.

| Termo | Descrição |
| --- | --- |
| Canal | Uma imagem em tons de cinza de 8 bits que armazena informações de cor ou de máscara de uma imagem |
| Área editável | A área editável de uma máscara permite aplicar a tinta e os efeitos a uma área selecionada de uma imagem |
| Imagem | Um arquivo aberto ou criado no Corel PHOTO-PAINT |

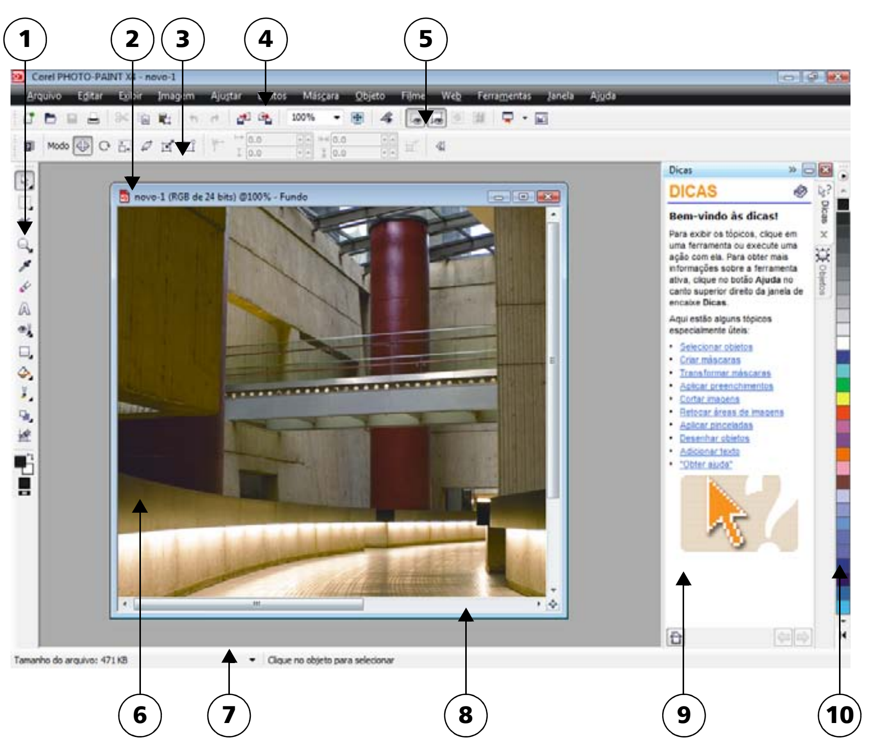
| Termo | Descrição |
|---|---|
| Lente | Uma camada do objeto que protege parte ou toda uma imagem quando se executam correções tonais e de cores |
| Máscara | A máscara pode ser aplicada a uma imagem durante a sua edição para definir as áreas protegidas e editáveis |
| Objeto | Um bitmap independente que é disposto como uma camada sobre a imagem de fundo |
| Caminho | Uma série de segmentos de linhas e de curvas conectados por pontos de extremidade ajustáveis denominados nós |
| Miniaturas | Uma versão em miniatura, de baixa resolução, de uma imagem |

Para ver mais termos e definições, consulte o glossário na Ajuda.

## Explorar a janela do aplicativo

A janela do aplicativo do Corel PHOTO-PAINT contém elementos que ajudam a acessar as ferramentas e os comandos necessários para exibir e editar imagens. Os comandos do aplicativo podem ser acessados por meio da barra de menus, caixa de ferramentas, barra de propriedades, barras de ferramentas ou janelas de encaixe.

A janela do aplicativo aparece abaixo.




*Os números marcados com um círculo correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes da janela do aplicativo.*

| Parte | Descrição |
|---|---|
| 1. Caixa de ferramentas | Barra contendo ferramentas de edição, criação e exibição de imagens. A caixa de ferramentas também contém a área de controle de cores que permite selecionar cores e preenchimentos. |
| 2. Barra de título | Área da janela de imagem que exibe o título da imagem. |
| 3. Barra de propriedades | Barra destacável contendo os comandos que mudam de acordo com a ferramenta ativa |
| 4. Barra de menus | Área contendo os menus drop-down com os comandos agrupados por categoria. |

| Parte | Descrição |
|---|---|
| 5. Barra de ferramentas (padrão) | Barra contendo os atalhos para alguns menus e outros comandos básicos, como abrir, salvar e imprimir. |
| 6. Janela de imagem | Área em que a imagem é exibida. Embora várias janelas de imagem possam ser abertas simultaneamente, só é possível aplicar comandos à janela ativa. |
| 7. Barra de status | Área que exibe as informações sobre a imagem, o sistema e dicas. |
| 8. Navegador | Um botão que permite visualizar uma miniatura da imagem inteira para que se possa focalizar a janela de imagem em uma área específica. O Navegador fica disponível somente quando existem áreas que ultrapassam a janela de imagem. |
| 9. Janela de encaixe | Janela que permite o acesso a comandos adicionais e informações sobre a imagem. Algumas janelas de encaixe oferecem uma área de exibição visual. As janelas de encaixe **Dicas** e **Objetos** são exibidas por padrão. |
| 10. Paleta de cores | Uma barra de encaixe que contém amostras de cores. |

Você pode personalizar vários elementos da janela do aplicativo para adaptá-la ao seu fluxo de trabalho. Para obter mais informações sobre a personalização do Corel PHOTO-PAINT, consulte “Personalizar o Corel PHOTO-PAINT” na Ajuda.

## Barras de ferramentas

As barras de ferramentas consistem em botões que são atalhos para os comandos de menu. A barra de ferramentas padrão consiste em comandos comuns. A tabela abaixo descreve os botões na barra de ferramentas padrão.

| Pressione este botão | Para |
|---|---|
| | Iniciar uma nova imagem |

| Pressione este botão | Para |
|---|---|
| | Abrir uma imagem |
| | Salvar uma imagem |
| | Imprimir uma imagem |
| | Recortar objetos selecionados para a área de transferência |
| | Copiar objetos selecionados para a área de transferência |
| | Colar o conteúdo da área de transferência em uma imagem |
| | Desfazer a última ação |
| | Refazer a última ação |
| | Importar uma imagem |
| | Exportar uma imagem |
| 100% | Alterar o nível de zoom |
| | Exibir uma visualização de tela inteira |
| | Mostrar ou ocultar a grade de fatiamento da imagem |
| | Mostrar ou ocultar a moldura da máscara |
| | Mostrar ou ocultar a marca de seleção do objeto |

| Pressione este botão | Para |
|---|---|
| | Limpar uma máscara |
| | Inverter uma máscara |
| | Iniciar aplicativos Corel |
| | Abrir a tela de boas-vindas |

Além da barra de ferramentas padrão, o Corel PHOTO-PAINT possui barras de ferramentas para tipos específicos de tarefas. Por exemplo, quando se trabalha freqüentemente com máscaras é possível exibir a barra de ferramentas **Máscara/objeto**. Ao contrário da barra de propriedades, o conteúdo da barra de ferramentas continua o mesmo.

Para obter informações sobre como mover e redimensionar as barras de ferramentas e sobre como alterar as barras de ferramentas exibidas por padrão, consulte "Para personalizar a posição e exibição da barra de ferramentas" na Ajuda. Você também pode criar uma barra de ferramentas personalizada com as ferramentas e os comandos usados com mais freqüência. Para obter informações sobre como criar barras de ferramentas personalizadas, consulte "Personalizar barras de ferramentas" na Ajuda.

### Para ocultar ou exibir uma barra de ferramentas

- Clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** e clique em uma barra de ferramentas.

  Uma marca de seleção ao lado do nome de uma barra de ferramentas indica que essa barra é exibida na janela de imagem.

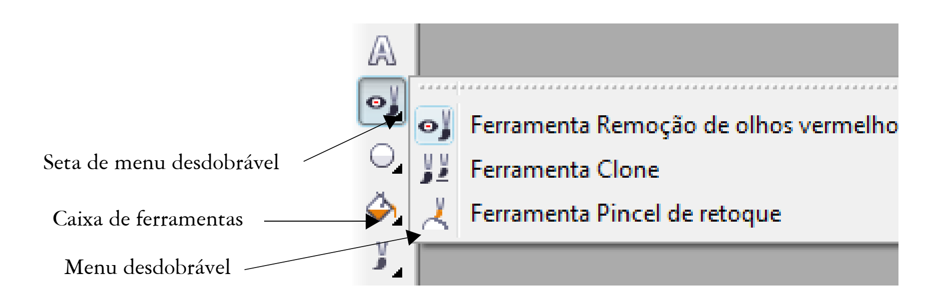
## Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas de edição, criação e exibição de imagens. Algumas ferramentas ficam visíveis por padrão, enquanto outras são agrupadas em menus desdobráveis. Os menus desdobráveis são abertos para exibir um conjunto de ferramentas relacionadas.

Uma pequena seta de menu desdobrável no canto inferior direito de um botão de caixa de ferramentas indica um menu desdobrável. A última ferramenta utilizada em um

menu desdobrável é exibida na caixa de ferramentas. Você pode acessar as ferramentas de um menu desdobrável clicando na pequena seta preta exibida no canto inferior direito de um botão da caixa de ferramentas. Após abrir um menu desdobrável, você pode examinar facilmente o conteúdo de outros menus desdobráveis colocando o ponteiro do mouse sobre os botões da caixa de ferramentas que têm setas de menus desdobráveis.

Os menus desdobráveis funcionam como barras de ferramentas quando você os arrasta para longe da caixa de ferramentas. Esse procedimento permite ver todas as ferramentas relacionadas durante o trabalho.




*Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta* ***Remoção de olhos vermelhos*** *abre o menu desdobrável* ***Retoque****.*

Além das ferramentas, a área de controle de cores é exibida na caixa de ferramentas. A área de controle de cores permite escolher cores e preenchimentos.

As tabelas a seguir fornecem descrições das ferramentas e da área de controle de cores.

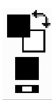
## Ferramentas

| | |
|---|---|
| **Ferramentas Seleção** | |
| | A ferramenta **Seleção de objetos** permite selecionar um objeto |
| | A ferramenta **Transformação de máscara** permite alterar a aparência de áreas editáveis |
| **Ferramentas Máscara** | |
| | A ferramenta **Máscara de retângulo** permite definir áreas editáveis retangulares |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Máscara de elipse** permite definir áreas editáveis elípticas. |
| | A ferramenta **Máscara a mão livre** permite definir áreas editáveis com forma irregular ou poligonal. |
| | A ferramenta **Máscara de laço** permite definir áreas editáveis de forma irregular e rodeadas por pixels de cores semelhantes. |
| | A ferramenta **Máscara magnética** permite detectar bordas de elementos na imagem, ou seja, o contorno de áreas em cor contrastante com os arredores, e colocar a moldura da máscara ao longo dessa borda. |
| | A ferramenta **Máscara de varinha mágica** permite definir áreas editáveis de forma irregular que incluem todos os pixels adjacentes com cor similar à do pixel que você selecionou primeiro |
| | A ferramenta **Máscara de pincel** permite definir uma área editável passando o pincel por uma área como se você estivesse pintando |
| **Ferramenta Cortar** | |
| | A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas e endireitar imagens tortas |
| **Ferramentas de zoom** | |
| | A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de imagem |
| | A ferramenta **Enquadramento** permite arrastar áreas de uma imagem para exibição quando a imagem é maior que a janela |
| **Ferramenta Conta-gotas** | |
| | A ferramenta **Conta-gotas** permite selecionar amostras de cores de uma imagem |
| **Ferramenta Borracha** | |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Borracha** permite apagar áreas de imagem ou áreas de objeto para revelar o objeto ou o fundo que está por baixo |
| **Ferramenta Texto** | |
| | A ferramenta **Texto** permite adicionar texto à imagem e editar o texto existente |
| **Ferramentas Retoque** | |
| | A ferramenta **Remoção de olhos vermelhos** permite remover o efeito de olhos vermelhos dos olhos das pessoas em fotos. |
| | A ferramenta **Clonar** permite duplicar parte de uma imagem e aplicá-la a outra parte da mesma imagem ou a uma outra imagem |
| | A ferramenta **Pincel de retoque** permite remover imperfeições como rasgos, marcas de riscos e rugas de uma imagem por meio da mistura de texturas e cores. |
| **Ferramentas Forma** | |
| | A ferramenta **Retângulo** permite desenhar formas retangulares ou quadradas |
| | A ferramenta **Elipse** permite desenhar formas circulares ou elípticas |
| | A ferramenta **Polígono** permite desenhar polígonos |
| | A ferramenta **Linha** permite desenhar um único segmento ou segmentos unidos de linha reta utilizando a cor de primeiro plano |
| | A ferramenta **Caminho** permite criar e editar caminhos |
| **Ferramentas Preenchimento** | |

| | |
|---|---|
| | A ferramenta **Preenchimento** permite preencher áreas com um dos quatro tipos de preenchimento: uniforme, gradiente, bitmap e textura. |
| | A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar um preenchimento dégradé à imagem, objeto ou seleção inteira |
| **Ferramentas Pincel** | |
| | A ferramenta **Pintura** permite pintar uma imagem utilizando a cor de primeiro plano |
| | A ferramenta **Efeito** permite executar correções locais de cor e de tonalidade na imagem |
| | A ferramenta **Espalhador de imagens** permite carregar uma ou mais imagens e pintá-las na sua imagem |
| | A ferramenta **Desfazer pincel** permite restaurar as áreas de uma imagem para a aparência anterior à última pincelada |
| | A ferramenta **Substituir cor do pincel** permite substituir a cor de primeiro plano na imagem pela cor de fundo |
| **Ferramentas Interativa/ Transparência** | |
| | A ferramenta **Sombreamento interativo** permite adicionar sombras a objetos |
| | A ferramenta **Transparência de objeto interativa** permite fazer as cores de um objeto dissolverem-se gradualmente aproximando-se da cor de fundo da imagem |
| | A ferramenta **Transparência de cor** permite tornar transparentes os pixels com um valor de cor específico em um objeto |

| | |
|---|---|
|  | A ferramenta **Pincel de transparência do objeto** permite pincelar áreas de um objeto para torná-las mais transparentes |
| **Ferramenta Fatiamento de imagem** | |
|  | A ferramenta **Fatiamento de imagem** permite recortar uma imagem maior em seções menores que podem ser modificadas para a Web |
| **Área de controle de cores** | |
|  | A área de controle de cores permite escolher cores e preenchimentos. Consiste em três amostras: uma amostra de **Cor do primeiro plano**, uma amostra de **Cor do fundo** e uma amostra de **Cor de preenchimento**. A seta permite trocar a cor de primeiro plano e de fundo, e o ícone **Redefinir cor** permite retornar às cores padrão. |

## Barra de propriedades

A barra de propriedades exibe os comandos mais comuns e relevantes à ferramenta ativa. Ao contrário das barras de ferramentas, o conteúdo da barra de propriedades muda dependendo da ferramenta que está ativa. Por exemplo, quando você utiliza a ferramenta **Texto**, o conteúdo da barra de propriedades muda para exibir as configurações relacionadas a texto, como tipo e tamanho de fonte, e alinhamento.

As opções mais avançadas da ferramenta ativa podem ser acessadas na barra de propriedades estendida. Um botão com uma seta dupla na extremidade da barra de propriedades permite abrir ou fechar a barra de propriedades estendida.



### Para abrir ou fechar a barra de propriedades estendida

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Abrir a barra de propriedades estendida | Clique no botão **Abrir opções avançadas** . |
| Fechar a barra de propriedades estendida | Clique no botão **Fechar opções avançadas** . |

## Janelas de encaixe

As janelas de encaixe exibem controles, como botões de comando, opções e caixas de listagem. Algumas janelas de encaixe também incluem informações visuais adicionais sobre as ferramentas ou os elementos de imagem. É possível manter as janelas de encaixe abertas enquanto se trabalha com uma imagem.

Você pode possível anexar ou encaixar as janelas de encaixe em qualquer lado da janela do aplicativo, ou pode deixá-las flutuando ou desencaixadas para movê-las enquanto trabalha na janela do aplicativo. Também é possível minimizar as janelas de encaixe para economizar espaço na tela. Se você abrir mais de uma janela de encaixe simultaneamente, as janelas serão empilhadas umas sobre as outras e as guias serão exibidas para permitir o rápido acesso à janela desejada.

Um exemplo é a janela de encaixe **Objetos**. A janela de encaixe **Objetos** exibe miniaturas do fundo da imagem e de cada camada do objeto, além de botões de comando e opções relacionados a objetos.

### Para abrir uma janela de encaixe

- Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** e clique em uma janela de encaixe.

## Paleta de cores

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cores. Você pode escolher cores de preenchimento e contorno usando a paleta de cores padrão, que contém 99 cores do modelo de cores CMYK. As cores de preenchimento e contorno selecionadas aparecem nas amostras de cor na barra de status.

## Barra de status

A barra de status exibe informações sobre a imagem, memória do sistema e ferramenta ativa. É possível alterar o tipo de informação exibido para ajudá-lo na sua tarefa atual. Por exemplo, se você estiver trabalhando com imagens que têm dimensões diferentes, poderá exibir a dimensão da imagem atual.

Poderá também personalizar a barra de status adicionando botões de comando. Para obter informações sobre como personalizar a barra de status, consulte "Personalizar a barra de status" na Ajuda.

### Para alterar o tipo de informação exibido na barra de status

- Clique na seta ▾ na barra de status e em uma das seguintes opções:
  - **Tamanho do arquivo**
  - **Ferramenta atual**
  - **Dimensão do documento**
  - **Modo de cor**
  - **Memória**



# Trazer imagens para o Corel PHOTO-PAINT

Existem várias maneiras de trazer imagens para o Corel PHOTO-PAINT.

Nesta seção, você aprenderá a:

- abrir imagens
- importar arquivos
- adquirir imagens de digitalizadores e câmeras digitais
- criar imagens

Para obter informações sobre como abrir arquivos de câmera não processados no Corel PHOTO-PAINT, consulte “Trazer arquivos de câmera não processados para o Corel PHOTO-PAINT” na página 440.

## Abrir imagens

O Corel PHOTO-PAINT permite abrir a maioria dos bitmaps. Cada imagem aberta á exibida em sua própria janela de imagem.

### Para abrir uma imagem

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

2 Localize a pasta em que o arquivo está armazenado.

3 Clique em um nome de arquivo.

Se necessário, você pode localizar uma imagem utilizando a caixa de pesquisa. Pode-se pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave ou comentário.

Para pesquisar marcas identificadas pelo usuário no Windows XP, o Windows Desktop Search precisa estar instalado no computador.

4 Clique em **Abrir**.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Detectar marcas-d'água | Ative a caixa de seleção **Verificar marca-d'água**.<br><br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |
| Remover áreas indesejadas de uma imagem ao abri-la | (Windows Vista) Na caixa de listagem **Abrir**, clique em **Cortar e carregar**.<br><br>(Windows XP) Na caixa de listagem **Arquivos do tipo**, clique em **Cortar**. |
| Reduzir as dimensões de uma imagem ao abri-la | (Windows Vista) Na caixa de listagem **Abrir**, clique em **Reamostrar e carregar**.<br><br>(Windows XP) Na caixa de listagem **Arquivos do tipo**, clique em **Reamostrar**. |
| Acessar uma versão anterior de um arquivo (Windows Vista) | Siga um dos procedimentos abaixo:<br>• Clique no botão de seta ao lado do botão **Abrir** e clique em **Mostrar versões anteriores**.<br>• Clique com o botão direito do mouse em um arquivo e clique em **Restaurar versões anteriores**.<br><br>Só é possível acessar uma versão anterior de um arquivo se a Proteção de Sistema estiver ativada.<br><br>Para obter mais informações sobre como acessar versões anteriores de arquivos, consulte a Ajuda do Windows Vista. |

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Exibir nomes e notas de objeto corretamente em uma imagem criada em uma versão anterior do Corel PHOTO-PAINT | (Windows Vista) Selecione a opção correspondente na caixa de listagem **Selecionar página de código**.<br>(Windows Vista) Selecione a opção correspondente na caixa de listagem **Página de código**.<br>Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo. |

## Importar arquivos

O Corel PHOTO-PAINT oferece filtros que convertem os arquivos de um formato para outro durante a importação. Você pode importar um arquivo e colocá-lo na janela ativa do aplicativo como um objeto. O arquivo importado torna-se parte da imagem ativa.

### Para importar um arquivo para uma imagem ativa

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

Se necessário, você pode localizar uma imagem utilizando a caixa de pesquisa. Pode-se pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap ou nome de objeto.

Para pesquisar marcas identificadas pelo usuário no Windows XP, o Windows Desktop Search precisa estar instalado no computador.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo** (Windows Vista) ou **Arquivos do tipo** (Windows XP).

Se não tiver certeza do tipo de arquivo a importar, selecione **Todos os formatos de arquivo**.

4 Clique em um nome de arquivo.

5 Clique em **Importar**.

6 Clique na janela de imagem.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Salvar o perfilICC (International Color Consortium) incorporado | Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado** para salvar o perfil ICC na pasta de cores onde o aplicativo está instalado. |
| Verificar se há marca-d'água ou informações de copyright | Ative a caixa de seleção **Verificar marca-d'água**. |
| Utilizar as configurações padrão do filtro sem abrir sua caixa de diálogo | Ative a caixa de seleção **Não mostrar caixa de diálogo de filtro**. |

## Adquirir imagens de digitalizadores e câmeras digitais

Você pode digitalizar imagens e carregar fotos de câmeras digitais para o Corel PHOTO-PAINT.

O Corel PHOTO-PAINT tem suporte para digitalizadores e câmeras digitais que utilizam o Microsoft® Windows® Image Acquisition (WIA), que oferece uma interface padrão para carregar imagens.

Se o digitalizador ou câmera digital não for compatível com o sistema WIA, use o driver TWAIN do digitalizador ou da câmera digital para carregar imagens. As interfaces do software e as opções variam. Para obter informações sobre a utilização do software do digitalizador e da câmera digital, consulte a documentação do fabricante.

Para obter informações mais detalhadas sobre como abrir arquivos de câmera não processados, consulte “Trazer arquivos de câmera não processados para o Corel PHOTO-PAINT” na página 440.

### Para digitalizar imagens

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Adquirir imagem** ▶ **Selecionar origem**.

2 Escolha o seu digitalizador na lista **Origens**.

Um digitalizador pode ter uma origem de driver WIA e TWAIN. Se for digitalizar imagens coloridas de 48 bits, será necessário selecionar o driver TWAIN.

3 Clique em **Selecionar**.

4 Clique em **Arquivo** ▶ **Adquirir imagem** ▶ **Adquirir**.

Se o seu digitalizador não for compatível com o sistema WIA, será exibida a interface do driver TWAIN do digitalizador para carregar imagens. As opções variam de acordo com o digitalizador.

5 Visualize a imagem e selecione a área que deseja digitalizar.

6 Clique em **Digitalizar**.

Este botão pode ter um nome diferente na interface do seu digitalizador, como **OK** ou **Enviar**.

### Carregar fotos de uma câmera digital

1 Conecte a câmera digital ao seu computador.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem** ▸ **Selecionar origem**.

3 Escolha uma câmera digital na caixa **Origens**.

Uma câmera digital pode ter uma origem de driver WIA ou TWAIN.

4 Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem** ▸ **Adquirir**.

5 Escolha as imagens que deseja carregar na caixa de diálogo que for exibida.

Se a sua câmera digital não for compatível com o sistema WIA, será exibida a interface do driver TWAIN da câmera digital para carregar imagens. As opções variam de acordo com a câmera digital.

6 Clique em **Obter figuras**.

Este botão pode ter um nome diferente na interface da sua câmera digital.

## Criar imagens

É possível criar uma arte-final original desde o princípio ou duplicando uma imagem existente. Também é possível utilizar os dados copiados para a área de transferência de outra janela de imagem ou de outro aplicativo.

### Para criar uma imagem desde o princípio

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Novo**.

2 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

3 Abra o seletor **Cor de fundo** e clique em uma cor para o fundo.

4 Escolha um tamanho na caixa de listagem **Tamanho**.

5 Ative uma das seguintes opções:

- **Retrato**
- **Paisagem**

6 Escolha um valor na caixa de listagem **Resolução**.

7 Clique em OK.

### Para criar uma imagem a partir de uma imagem duplicada

1 Clique em **Imagem** ▸ **Duplicar**.

2 Digite um nome de arquivo na caixa **Como**.

Se desejar combinar os objetos e o fundo na nova imagem, ative a caixa de seleção **Mesclar objetos com o fundo**.

### Para criar uma imagem utilizando o conteúdo da área de transferência

- Clique em **Arquivo** ▸ **Novo baseado na área de transferência**.



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como abrir imagens no Corel PHOTO-PAINT, consulte "Abrir imagens no Corel PHOTO-PAINT" na seção "Noções básicas" da Ajuda.



# Exibir imagens e informações sobre imagens

Você pode alterar a aparência das janelas e o nível de ampliação de uma imagem. A mudança do nível de ampliação permite exibir áreas específicas da imagem, facilitando a edição.

O Nesta seção, você aprenderá a:

- exibir imagens
- zoom
- exibir informações da imagem

## Exibir imagens

As imagens podem ser exibidas de várias maneiras. Você pode ocultar as janelas, a caixa de ferramentas e as barras de ferramentas, deixando visíveis apenas a barra de menus e as janelas de imagem. Você pode exibir uma grande representação de uma imagem em uma visualização de tela cheia.

Você pode exibir áreas de imagem que estão fora da janela de imagem. Por exemplo, quando estiver trabalhando em um alto nível de ampliação ou com imagens grandes, você pode enquadrar ou ir para uma área diferente da imagem sem precisar ajustar o nível de ampliação.



*Você pode selecionar a área da imagem a ser exibida na janela de imagem utilizando o pop-up* **Navegador**.

### Para ocultar as janelas, a caixa de ferramentas e as barras de ferramentas

- Clique em **Janela** ▶ **Ocultar janelas**.

  Para voltar à exibição normal, clique com o botão direito do mouse na área de trabalho e clique em **Mostrar janelas**.

### Para exibir uma visualização de tela cheia de uma imagem

- Clique em **Exibir** ▶ **Visualização de tela cheia**.

  Se você quiser retornar à visualização normal, pressione qualquer tecla ou clique na tela.

### Para exibir uma área da imagem fora da janela de imagem

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Enquadrar outra área da imagem | Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Enquadramento** . Arraste a imagem até exibir a área que você deseja visualizar na janela de imagem. |
| Saltar para outra área da imagem | Clique no pop-up **Navegador** , localizado no canto inferior direito da janela de imagem. Arraste o retângulo para a área da imagem a ser exibida. |



Caso tenha um botão de rolagem do mouse ou dispositivo compatível, você pode rolar verticalmente pressionando a tecla **Alt** enquanto movimenta o botão, ou pode rolar horizontalmente pressionando o botão **Ctrl** enquanto movimenta o botão.



*As áreas da imagem que ficam fora da janela de imagem podem ser arrastadas para que sejam exibidas, utilizando a ferramenta* ***Enquadramento****. Essa foto foi arrastada de sua posição original na primeira imagem para a direita na segunda imagem. A figura abaixo mostra a imagem inteira.*

### Para estabelecer a configuração padrão para o botão de rolagem do mouse

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Área de trabalho** e em **Exibir**.

3 Para especificar a ação padrão para o botão de rolagem do mouse, selecione **Zoom** ou **Rolar** no menu **Ação padrão para botão de rolagem do mouse**.

4 Clique em **OK**.

## Zoom

Por padrão, as imagens são exibidas com uma ampliação de 100%. No entanto, é possível aplicar mais zoom para obter uma visão mais nítida dos detalhes da imagem ou aplicar menos zoom para exibir uma área maior da imagem. Você pode também especificar o nível de ampliação no qual as imagens são abertas.

### Para aplicar zoom

- Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Zoom**.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Aplicar mais zoom | Clique na imagem no local onde deseja ampliar. |
| Aplicar mais zoom em uma área específica | Arraste o mouse pela área a ser ampliada. |
| Aplicar menos zoom | Clique com o botão direito do mouse na janela de imagem. |
| Alternar entre os níveis de zoom atual e anterior | Clique no botão **Zoom para anterior** na barra de propriedades. |
| Aplicar mais ou menos zoom em um nível predefinido | Escolha o nível de ampliação na caixa de listagem **Zoom**, na barra de propriedades. |



Também se pode aumentar ou diminuir o zoom aplicado à imagem usando o botão de rolagem do mouse.

## Exibir informações da imagem

É possível exibir as propriedades da imagem, como nome, formato de arquivo e tamanho do arquivo.

Você exibe informações sobre áreas da imagem, como as coordenadas do ponteiro enquanto trabalha. Você pode exibir as alterações na coordenada do eixo x (X) ou na coordenada do eixo y (Y) ao mover o ponteiro dentro da janela de imagem. Você pode também observar o ângulo (A) e a distância (D) do movimento do ponteiro na janela de imagem, enquanto você arrasta uma forma ou define uma área editável. Além disso, você pode obter estatísticas relacionadas às coordenadas dos eixos x e y da posição central (C) e do raio (R) ao criar ou selecionar uma área editável ou forma circular.

Você pode também exibir as informações de cores de uma área da imagem correspondente à posição do ponteiro. Por padrão, são exibidos os valores RGB, Hex e CMYK. Você pode escolher exibir as informações sobre a cor simultaneamente em dois modelos de cor ao mesmo tempo. Por exemplo, é possível exibir os valores em tons de cinza e RGB de uma área específica da imagem.

### Para exibir informações da imagem

- Clique em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento.**

### Para exibir informações sobre áreas da imagem

- Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Informações.**

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Escolher um novo modelo de cor | Clique na seta do menu desdobrável ▸ superior, escolha um nível de cor e clique em um modelo de cor. |
| Alterar as unidades de medida utilizadas para exibir as informações da imagem | Clique na seta do menu desdobrável inferior e em uma unidade de medida. |



Por padrão, a janela de encaixe **Informações da imagem** lista os valores RGB, Hex e CMYK a partir do alto para baixo.



Você pode também exibir as informações do modo de cor clicando na ferramenta **Conta-gotas** e apontando para uma área da imagem.



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como exibir imagens e obter informações de imagem, consulte "Exibir imagens e informações de imagem" na seção "Noções básicas" da Ajuda.



# Cortar e alterar a orientação

Você pode cortar uma imagem para remover áreas indesejadas ou combinar várias imagens de modo a criar uma grande imagem única. Também é possível alterar a orientação de uma imagem virando-a ou girando-a.

Nesta seção, você aprenderá a:

- cortar imagens
- endireitar imagens
- girar e virar imagens

## Cortar imagens

Você pode cortar uma imagem para remover áreas que não desejar e melhorar a composição. O corte permite a seleção de uma área retangular que deseja manter e descartar o resto. Como resultado, reduz-se o tamanho do arquivo de uma imagem sem afetar a resolução.





*Cortar permite que você remova áreas de imagens que não desejar.*

Corel PHOTO-PAINT também permite cortar em torno da área editável de uma máscara, mas a imagem resultante é sempre retangular. Para obter informações sobre máscaras, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.

### Para cortar uma imagem

1 Clique na ferramenta **Cortar** .

2 Arraste o mouse para selecionar uma área da imagem.

3 Clique duas vezes dentro da área de corte.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Aumentar ou reduzir a área de corte. | Arraste as alças de corte. |
| Mover a área de corte. | Clique e arraste dentro da área de corte para reposicioná-la. |
| Girar a área de corte para endireitá-la | Clique dentro da área de corte para exibir as alças de rotação . Arraste as alças de rotação para alinhar a área de corte com a área da imagem a ser cortada. |
| Expandir a área de corte fora da imagem original. | Clique em **Imagem** ▸ **Cortar** ▸ **Expandir** e arraste a alça de corte para fora da imagem. |



Outra forma de cortar uma imagem é clicando na ferramenta **Cortar** e digitando valores nas caixas **Tamanho** e **Posição** na barra de propriedades.

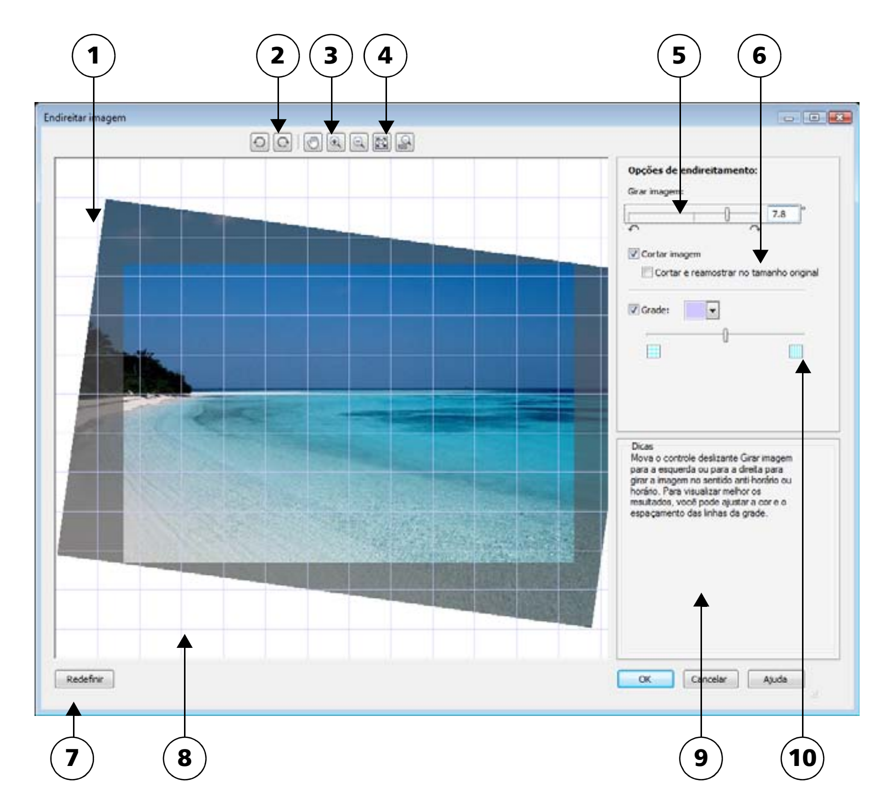
### Para cortar uma área editável de uma máscara

1 Definir uma área editável em uma imagem.

2 Clique em **Imagem** ▸ **Cortar** ▸ **Cortar pela máscara**.

## Endireitar imagens

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite endireitar imagens de bitmap com rapidez. Esse recurso é útil para endireitar fotos tiradas ou escaneadas em ângulo.




*Caixa de diálogo **Endireitar imagem***

| | |
|---|---|
| *1. Janela Visualizar* | *6. Opções de corte e reamostragem* |
| *2. Ferramentas de rotação* | *7. Botão redefinir* |
| *3. Ferramenta Enquadramento* | *8. Grade* |
| *4. Ferramentas de zoom* | *9. Dica do controle ativo* |
| *5. Controles de giro da imagem* | *10. Controle de grade* |

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite girar uma imagem movendo um controle deslizante, digitando um ângulo de giro ou utilizando as teclas de seta. É possível especificar um ângulo de rotação personalizado de -15 a 15 graus.

Para visualizar de forma dinâmica os ajustes que você está fazendo, utilize a janela de visualização. Se desejar alterar a orientação da imagem antes de endireitá-la, comece girando a imagem 90 graus no sentido horário e no sentido anti-horário.

Uma grade aparece na janela de visualização para ajudá-lo a endireitar a imagem. Você pode fazer ajustes mais precisos controlando o tamanho da célula da grade. Se desejar aumentar o contraste da grade com as cores da imagem, altere a cor da grade. Você também pode ocultar a grade se precisar visualizar o resultado final sem as linhas de grade. Além disso, você pode aplicar mais ou menos zoom e enquadrar a imagem na janela de visualização para avaliar melhor os resultados.

Por padrão, a imagem endireitada é cortada para a área de corte que aparece na janela de visualização. A imagem final possui a mesma proporção da imagem original, mas em dimensões menores. Entretanto, é possível preservar a largura e a altura originais da imagem cortando e reamostrando a imagem.

Também é possível produzir uma imagem em ângulo desativando o corte e utilizando a ferramenta Cortar para cortar a imagem na janela de desenho. Quando o corte está desativado, a imagem endireitada aparece sobre a cor de fundo.



*Imagem original (esquerda); imagem endireitada e cortada (direita)*

## Para endireitar uma imagem

1 Clique em **Ajustar** ▸ **Endireitar imagem**.

2 Mova o controle deslizante **Girar imagem** ou digite um valor entre 15 e -15 na caixa **Girar imagem**.

3 Se for necessário, mova o controle deslizante **Grade** para ajustar o tamanho das células da grade.

4 Para cortar e endireitar a imagem, ative a caixa de seleção **Cortar imagem**.

A imagem é cortada de forma a preservar a proporção da imagem original, o que significa que a imagem final é menor que a imagem original.

Se desejar preservar a largura e a altura da imagem original, ative a caixa de seleção **Cortar e reamostrar no tamanho original**. A imagem final é reamostrada.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Alterar a cor da grade | Escolha uma cor no seletor de cores **Grade**. |
| Alinhar uma área de imagem a uma linha de grade | Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área fique alinhada à linha de grade.<br>A ferramenta **Enquadramento** pode ser utilizada somente depois de aplicar mais zoom à imagem. |
| Girar a imagem 90 graus em qualquer direção | Clique no botão **Girar no sentido anti-horário** ou no botão **Girar no sentido horário**. |
| Ocultar ou exibir uma grade | Ative ou desative a caixa de seleção **Grade**. |
| Ajustar o ângulo de rotação em incrementos de 0,1 grau | Clique na caixa **Girar imagem** e pressione a tecla de **Seta para cima** ou **Seta para baixo**. |
| Redefinir a imagem na orientação original | Clique em **Redefinir**. |
| Aplicar mais ou menos zoom | Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização. |
| Ajustar uma imagem na janela de visualização | Clique no botão **Zoom para ajustar**. |
| Exibir uma imagem em seu tamanho real | Clique no botão **100%** . |



Embora uma imagem de tom duplo apareça como uma imagem em tons de cinza na caixa de diálogo **Endireitar imagem**, a imagem final é de tom duplo.

## Girar e virar imagens

Você pode alterar a orientação de uma imagem virando-a ou girando-a na janela de imagem. É possível virar uma imagem na horizontal ou na vertical para reposicionar uma imagem digitalizada ou criar efeitos exclusivos.




*Você pode espelhar uma imagem virando-a.*

Ao girar uma imagem, especificam-se o ângulo e a direção da rotação, bem como a cor do papel visível após a rotação.

## Para virar uma imagem

- Clique em **Imagem** ▸ **Virar** e clique em uma das seguintes opções:
  - **Virar na horizontal**
  - **Virar na vertical**

## Para girar uma imagem

1. Clique em **Imagem** ▸ **Girar** ▸ **Giro personalizado**.
2. Digite um valor na caixa **Ângulo**.
3. Ative uma das seguintes opções:
   - **Sentido horário**
   - **Sentido anti-horário**
4. Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Manter tamanho original da imagem** — mantém o tamanho da imagem original
   - **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas da imagem
5. Abra o seletor de cor **Fundo** e clique em uma cor.



Para girar uma imagem, clique em **Imagem** ▸ **Girar** e clique em 90° **no sentido horário**, **90° no sentido anti-horário** ou em **180°**.

 **Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre corte, montagem e mudança de orientação, consulte “Cortar, montar e mudar orientação” na seção “Editar imagens” da Ajuda.



# Trabalhar com cor

Corel PHOTO-PAINT lets you choose and create colors by using a wide variety of industry-standard color palettes, color mixers, and color models. Crie e edite paletas de cores personalizadas para armazenar as cores utilizadas com mais freqüência para uso no futuro.

Nesta seção, você aprenderá a:

- escolher cores
- utilizar canais de cores exatas

## Escolher cores

Para escolher cores de primeiro plano, fundo e preenchimento, utilize a área de controle de cores, paletas de cores, amostragem, visualizadores de cores, harmonização de cores ou misturas de cores.

### Área de controle de cores

Na área de controle de cores, você pode exibir as cores de primeiro plano, fundo e preenchimento selecionadas e escolher novas cores.

### Paleta de cores padrão

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cor. Ou pode escolher cores de primeiro plano, fundo e preenchimento com a paleta de cores padrão de 99 cores do modelo RGB.

### Paletas de cores fixas ou personalizadas

As paletas de cores fixas são fornecidas por outros fabricantes. Alguns exemplos dessas paletas são Cores HKS, Focoltone, PANTONE e TRUMATCH. Pode ser útil ter em mãos um livro de amostras do fabricante, que é um conjunto de amostras de cores que exibe exatamente como fica cada cor quando impressa.

Paletas de cores personalizadas podem incluir cores de qualquer modelo de cor ou paleta de cores fixas. É possível salvar uma paleta de cores personalizadas para utilização futura. Para obter mais informações sobre como trabalhar com paletas de cores personalizadas, consulte "Criar paletas de cores personalizadas" e “Abrir e editar paletas de cores personalizadas” na Ajuda.

Também é possível escolher cores com misturas de cor, harmonias de cor e visualizadores de cores. Para obter mais informações, consulte “Escolher cores” na Ajuda.

### Obter amostras de cores

Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou imagem, amostre a cor para obter uma correspondência exata. Por padrão, é feita uma amostragem de um único pixel na janela da imagem.

Ao amostrar uma cor de uma foto, o que parece ser uma área de cores sólidas pode ser, na verdade, uma área ligeiramente sombreada ou simulada. Nesse caso, será útil obter uma média das cores dos pixels em uma área de amostragem maior. Você pode definir a área de amostragem em 3 × 3 pixels ou 5 × 5 pixels para imagens de alta resolução. Também é possível amostrar pixels em uma área selecionada.

## Para escolher uma cor com a utilização da área de controle de cores

1 Na área de controle de cores da caixa de ferramentas, clique duas vezes em um dos seguintes itens:
   - Amostra de cor do **primeiro plano**
   - Amostra de cor de **fundo**
2 Mova a barra de rolagem de cor para definir a faixa de cores exibidas na área de seleção de cores.
3 Clique na área de seleção de cores para escolher uma cor.

## Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores padrão

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Escolher uma cor de primeiro plano | Clique em uma amostra de cor. |
| Escolher uma cor de fundo | Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique em uma amostra de cor. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Escolher uma cor de preenchimento | Clique com o lado direito do mouse em uma amostra de cor. |

## Para escolher uma cor com a utilização de uma paleta de cores fixa ou personalizada

1 Na área de controle de cores da caixa de ferramentas, clique duas vezes em um dos seguintes itens:
- Amostra de cor **de primeiro plano**
- Amostra de cor de **fundo**

2 Clique na guia **Paletas**.

3 Escolha uma paleta fixa ou personalizada na caixa de listagem **Paleta**.

4 Mova a barra de rolagem de cor para definir a faixa de cores exibidas na área de seleção de cores.

5 Clique em uma cor na área de seleção de cores.



Você deve utilizar o mesmo modelo de cor para todas as cores em uma imagem, pois assim as cores serão consistentes e você poderá prever as cores da saída final com mais precisão. Para a saída final, é preferível utilizar o mesmo modelo de cor que está sendo utilizado.

## Para amostrar uma cor

1 Clique na ferramenta **Conta-gotas**.

2 Clique na imagem para escolher uma cor de primeiro plano.
O tamanho padrão da amostra é 1 pixel.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Aumentar o tamanho da amostra | Clique no botão **Conta-gotas** 3 × 3 na barra de propriedades. |
| Aumentar o tamanho da amostra para uma imagem de alta resolução | Clique no botão **Conta-gotas** 5 × 5 na barra de propriedades. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Efetuar uma amostragem em uma área selecionada | Clique no botão **Seleção do conta-gotas** na barra de propriedades. |

## Utilizar canais de cores exatas

Os canais de cores exatas permitem visualizar, editar e preservar informações de cores exatas nos arquivos. Seja importando um arquivo que usa cores exatas ou adicionando cores exatas no Corel PHOTO-PAINT, os canais de cores exatas asseguram que as informações das cores sejam mantidas quando você for imprimir o arquivo. A cor exata é armazenada em um canal de tons de cinza de 8 bits que preserva informações como, por exemplo, qual a cor exata a ser usada, onde usá-la e com que densidade a tinta deve ser aplicada.

Você pode criar um novo canal de cores exatas, atribuir uma cor e um nome ao canal e adicionar conteúdo. Por exemplo, pode-se pintar, desenhar formas, aplicar efeitos ou colar um conteúdo no canal. Quando se cola um objeto ou uma seleção em um canal de cores exatas, ele é adicionado como uma área editável. Você pode modificar a área editável antes de enviar para o canal de cores exatas. Para obter informações sobre como modificar áreas editáveis, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.

Ao visualizar a imagem, você pode optar por misturar as cores exatas com as subjacentes (sobrepostas) ou cobrir as cores subjacentes. Desta forma, pode-se simular tintas opacas ou transparentes.

Você pode ainda selecionar, editar e alterar as propriedades dos canais de cores exatas existentes. Por exemplo, se você abrir ou importar uma imagem que contenha canais de cores exatas, poderá editar o conteúdo do canal, renomear um canal ou alterar sua cor exata.

Salve o seu trabalho em um formato de arquivo CPT se for editá-lo mais tarde. Pode ainda salvar o formato de arquivo PSD ou exportar para o formato de arquivo DCS, PDF ou EPS se estiver pronto para imprimir.

### Para criar um canal de cores exatas

1 Na janela de encaixe **Canais**, clique na seta do menu desdobrável e escolha **Novo canal de cores exatas**.

Se a janela de encaixe **Canais** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Canais**.

2 Na caixa de diálogo **Novo canal de cores exatas**, escolha uma cor no seletor de cor.

3 Digite um nome para o canal na caixa **Nome** se não desejar usar o nome da cor exata para o canal.

4 Na caixa **Propriedades da tinta**, escolha uma das seguintes opções:
- **Sólida** — as cores de fundo não afetam a cor da tinta, a menos que a densidade da tinta seja menor que 100%.
- **Transparente** — as cores de fundo transparecem. Esta opção permite visualizar a impressão sobreposta.

5 Ative uma das seguintes opções:
- **Canal vazio** — cria um canal vazio (nenhuma tinta é aplicada).
- **Preencher com cor** — cria um canal preenchido com a cor da tinta.

6 Clique em **OK**.

O novo canal de cores exatas aparece na janela de encaixe **Canal** abaixo dos canais atuais. O novo canal de cores exatas é exibido e outros canais são ocultados.

## Para selecionar um canal de cores exatas

- Na janela de encaixe **Canais**, clique em um canal de cores exatas na lista **Canais**.

Uma linha de contorno vermelha aparece em volta da miniatura do canal quando ele é selecionado.

## Para alterar as propriedades de um canal de cores exatas

1 Na janela de encaixe **Canais**, escolha um canal de cores exatas na lista **Canais**.

2 Clique com o botão do menu desdobrável ▸ no canto superior direito da janela de encaixe e clique em **Propriedades do canal**.

3 Na caixa de diálogo **Propriedades do canal de cores exatas**, execute uma tarefa da tabela a seguir.

| **Para** | |
|---|---|
| Alterar a cor exata | Escolha uma cor no seletor de cores. |
| Renomear um canal | Digite um nome na caixa **Nome**. |

| Para | |
|---|---|
| Alterar as propriedades da tinta | Na caixa **Propriedades da tinta**, escolha uma das seguintes opções:<br>• **Sólida** — as cores de fundo não afetam a cor da tinta, a menos que a densidade da tinta seja menor que 100%.<br>• **Transparente** — as cores de fundo transparecem. Esta opção permite visualizar a impressão sobreposta. |



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com cores, consulte "Trabalhar com cores" na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Alterar modos de cor

Alterar uma imagem para outro modo de cor, como RGB, CMYK ou tons de cinza, altera a estrutura de cores e o tamanho da imagem e pode afetar a forma como ela é exibida e impressa.

Nesta seção, você aprenderá a:

- alterar o modo de cor de imagens
- converter imagens no modo de cor cores da paleta

## Alterar o modo de cor de imagens

No Corel PHOTO-PAINT, as cores das imagens são definidas por modos de cor. Os monitores dos computadores exibem imagens no modo de cor RGB; por padrão, as imagens do Corel PHOTO-PAINT são criadas no modo de cor RGB.

Os modos de cores são descritos pelas cores de seus componentes e profundidade de bit. Por exemplo, o modo de cor RGB (24 bits) é composto por canais vermelho, verde e azul e tem uma profundidade de 24 bits. De forma similar, o modo de cor CMYK (32 bits) é composto por canais de ciano, magenta, amarelo e preto e tem uma profundidade de 32 bits. Cada canal tem uma profundidade de 8 bits.

Embora na tela talvez você não consiga distinguir uma imagem no modo de cor CMYK de uma imagem no modo de cor RGB, as imagens são bastante diferentes. As cores do espaço de cor RGB podem abranger uma faixa mais ampla do espectro visual (elas têm uma gama de cores mais ampla) do que aquelas do espaço de cor CMYK. Para as mesmas dimensões de imagem, uma imagem CMYK tem um tamanho de arquivo maior, mas contém os canais necessários para impressão nas tintas padrão.

Sempre que se converte uma imagem, podem se perder informações de cores. Por isso, acabe de editar e salve a imagem antes de convertê-la para um novo modo de cor.

Corel PHOTO-PAINT oferece suporte aos seguintes modos de cor:

- Preto-e-branco (1 bit)
- Tons de cinza (8 bits)

- Tom duplo (8 bits)
- Cor RGB (24 bits)
- Cor CMYK (32 bits)
- Tons de cinza (16 bits)
- NTSC RGB (vídeo)
- Cores da paleta (8 bits)
- Cor Lab (24 bits)
- Multicanal
- Cor RGB (48 bits)
- PAL RGB (vídeo)

### Para alterar o modo de cor de uma imagem

- Clique em **Imagem** e clique em uma das seguintes opções:
  - **Converter em tons de cinza (8 bits)**
  - **Converter em cores RGB (24 bits)**
  - **Converter em cores CMYK (32 bits)**
  - **Converter em ▸ Cor Lab (24 bits)**
  - **Converter em ▸ Multicanal**
  - **Converter em ▸ Tons de cinza (16 bits)**
  - **Converter em ▸ Cores RGB (48 bits)**
  - **Converter em ▸ RGB NTSC**
  - **Converter em ▸ RGB PAL**

## Converter imagens no modo de cor cores de paleta

O modo de cor cores da paleta, também denominado modo de cor indexada, é freqüentemente utilizado para imagens GIF na Web. Quando você converter uma imagem complexa para o modo de cor cores da paleta, um valor de cor fixo será atribuído a cada pixel. Esses valores são armazenados em uma tabela de cores compacta ou paleta. Em conseqüência, a imagem de cores da paleta contém menos dados do que o original e possui uma tamanho de arquivo menor. O modo de cor cores da paleta é um modo de 8 bits que armazena e exibe imagens utilizando até 256 cores.

### Escolher, editar e salvar uma paleta de cores

Quando uma imagem é alterada para o modo de cores da paleta, você utiliza uma paleta de cores predefinida ou personalizada e, em seguida, edita a paleta, substituindo cores individuais. Se você escolher a paleta de cores Otimizada, também poderá editá-la especificando uma cor de sensibilidade da faixa. A paleta de cores utilizada para

converter a imagem é chamada de paleta de cores processada e pode ser salva para ser utilizada com outras imagens.

### Simulação

Imagens de cores da paleta contêm até 256 cores diferentes. Se a imagem original tiver várias cores, é possível utilizar a simulação para criar a ilusão de visualizar mais de 256 cores. A simulação cria cores e sombras adicionais a partir de uma paleta existente por meio de intercalando pixels de diferentes cores. A relação de um pixel colorido com outro cria uma mistura ótica, assim você percebe cores adicionais.

A simulação pode ser feita pela distribuição de cores regular ou aleatória. A simulação ordenada aproxima as misturas de cores utilizando padrões de pontos regulares; como resultado, as cores sólidas são enfatizadas e as bordas aparecem mais delineadas. A difusão de erros dispersa os pixels aleatoriamente, tornando mais suaves as bordas e as cores. Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg são métodos de difusão de erros.

Se a imagem tiver apenas algumas cores e formas simples, não é necessário utilizar a simulação.

## Para converter uma imagem no modo de cores da paleta

1 Clique em **Imagem** ▸ **Converter em cores da paleta (8 bits)**.

2 Clique na guia **Opções**.

3 Escolha um dos tipos de paleta de cores a seguir na caixa de listagem **Paleta**:
- **Uniforme** — fornece uma faixa de 256 cores com partes iguais de vermelho, verde e azul.
- **VGA padrão** — fornece a paleta padrão de 16 cores do VGA.
- **Com ajuste** — fornece as cores originais à imagem e preserva as cores individuais (o espectro de cores inteiro) da imagem.
- **Otimizada** — cria uma paleta de cores baseada na maior porcentagem de cores da imagem. Você também pode selecionar uma cor de sensibilidade de faixa para a paleta de cores.
- **Corpo preto** — contém cores baseadas na temperatura. Por exemplo, preto pode representar temperaturas frias, enquanto vermelho, laranja, amarelo e branco podem representar temperaturas quentes.
- **Tons de cinza** — fornece 256 tons de cinza, indo do preto (0) ao branco (255).
- **Sistema** — fornece uma paleta de cores Websafe e tons de cinza.
- **Websafe** — fornece uma paleta de 216 cores comuns aos navegadores da Web.

4 Escolha uma opção de simulação na caixa de listagem **Simulação**.

5 Mova o controle deslizante de **Intensidade da simulação** para ajustar a quantidade de simulação.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Salvar as opções de conversão como uma predefinição. | Clique em **Adicionar predefinido** e digite um nome na caixa **Salvar predefinido**. |
| Editar a paleta de cores processada. | Clique na guia **Paleta processada** e clique em **Editar**. Na caixa de diálogo **Tabela de cores**, edite a paleta de cores. |
| Salvar a paleta de cores processada. | Clique na guia **Paleta processada** e clique em **Salvar**. Escolha a pasta para salvar a paleta de cores processada e digite um nome de arquivo. |



A opção **Simulação ordenada** é aplicada mais rapidamente que as opções de difusão de erros **Jarvis**, **Stucki** e **Floyd-Steinberg**, mas é menos precisa.



Para escolher uma paleta de cores personalizada, clique na guia **Opções**, clique em **Abrir**, localize o arquivo de paleta de cores desejado e clique duas vezes no nome do arquivo.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com cores, consulte "Alterar modos de cor" na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Ajustar cor e tom

Para melhorar a qualidade de uma imagem, você pode melhorar as cores e os tons da imagem. É possível corrigir tonalidades de cores, equilibrar excessos de escurecimento ou de luminosidade ou alterar cores específicas.

Nesta seção, você aprenderá a:

- usar o Lab de ajuste de imagem
- usar efeitos e ferramentas de ajuste de cor individual
- usar o filtro Curva de Tons
- trabalhar com canais de cor

## Usar o Lab de ajuste de imagem

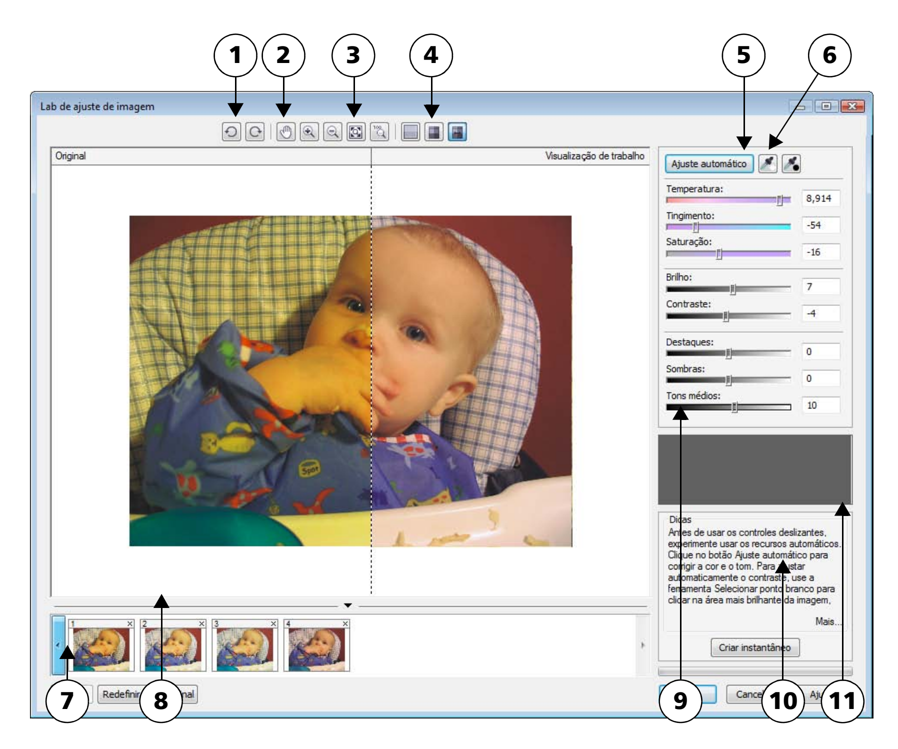
O Lab de ajuste de imagem permite corrigir, de modo rápido e fácil, a cor e o tom da maioria das fotos.

O Lab de ajuste de imagem consiste em controles automáticos e manuais organizados logicamente para a correção de imagens. Começando no canto superior direito e descendo, você pode selecionar apenas os controles necessários à correção de problemas específicos da sua imagem. O ideal é cortar e retocar as áreas da imagem antes de começar as correções de cor e tom. Para obter informações sobre corte e retoque de imagens, consulte “Cortar imagens” na página 327 e “Retocar” na página 365.

Trabalhando no Lab de ajuste de imagem, você pode beneficiar-se com os seguintes recursos:

- **Criar instantâneo** — Você pode, a qualquer momento, capturar a versão corrigida de uma imagem em um “instantâneo”. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Os instantâneos facilitam a comparação de diferentes versões corrigidas da imagem, para que você escolha a melhor.
- **Desfazer**, **Refazer** e **Redefinir para original** — A correção de imagens pode ser um processo de ensaio e erro; por isso, a possibilidade de desfazer e refazer correções

é importante. O comando **Redefinir para original** permite limpar todas as correções para você poder recomeçar.




*1. Ferramentas de rotação*

*2. ferramenta Enquadramento*

*3. Ferramentas de zoom*

*4. Modos de visualização*

*5. Definir ponto branco*

*6. Definir ponto preto*

*7. Desfazer, Refazer e Redefinir*

*8. Instantâneos*

*9. Controles deslizantes*

*10. Dica da ferramenta atual*

*11. Histograma*

## Utilizar controles automáticos

Você pode começar usando os controles automáticos de correção:

- **Ajuste automático** — corrige automaticamente o contraste e a cor de uma imagem detectando as áreas mais claras e mais escuras e ajustando a faixa tonal para cada canal de cor. Em alguns casos, esse controle pode ser exatamente o que você precisa para melhorar uma imagem. Em outros casos, você pode desfazer as alterações e continuar com controles mais precisos.

- Ferramenta **Selecionar ponto branco** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto branco definido por você. Por exemplo, é possível aumentar o brilho de uma imagem muito escura usando a ferramenta **Selecionar ponto branco**.
- Ferramenta **Selecionar ponto preto** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto preto definido por você. Por exemplo, você pode escurecer uma imagem muito clara usando a ferramenta **Selecionar ponto preto**.

### Utilizar controles de correção de cores

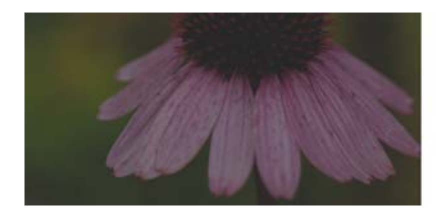
Após usar os controles automáticos, você pode corrigir os tons da cor na imagem. Os tons da cor normalmente são criados pelas condições de iluminação do ambiente em que a foto é capturada e podem ser influenciados pelo processador da câmera digital ou digitalizador.

- Controle deslizante **Temperatura** — permite corrigir os tons da cor “aquecendo” ou “esfriando” a cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir uma tonalidade da cor amarela em uma foto capturada em ambiente fechado com iluminação incandescente esmaecida, você pode mover o controle deslizante até o final do azul para aumentar os valores da temperatura (baseados em graus Kelvin). Valores mais baixos correspondem a condições de pouca iluminação, como luz de velas ou luz de lâmpada incandescente; essas condições criam um matiz alaranjado. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol; essas condições criam um matiz azulado.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.
- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores. Pode-se criar o efeito de uma foto em preto-e-branco movendo o controle deslizante totalmente para a esquerda. Dessa forma, todas as cores são removidas da imagem.

### Ajustar o brilho e o contraste em toda a imagem

Você pode aumentar o brilho, escurecer ou melhorar o contraste em uma imagem usando os seguintes controles:

- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Este controle pode corrigir problemas de exposição causados por excesso de iluminação (superexposição) ou pouca iluminação (subexposição) no momento em que a foto foi capturada. Caso deseje aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas da imagem, você pode usar os controles deslizantes **Destaques**, **Sombras** e **Tons médios**. Os ajustes feitos com o controle deslizante **Brilho** não são lineares, portanto, os valores de ponto preto e ponto branco correntes não são afetados.
- Controle deslizante **Contraste** — aumenta ou diminui a diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Mover o controle deslizante para a direita torna as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras. Por exemplo, caso a imagem tenha um matiz acinzentado pesado, é possível aguçar os detalhes aumentando o contraste.




*Ajustar o brilho e o contraste pode revelar mais detalhes da imagem.*

### Ajustar destaques, sombras e tons médios

Você pode aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas de uma imagem. Em muitos casos, a posição ou a intensidade da luz no momento em que a foto é capturada fazem com que algumas áreas apareçam muito escuras e outras muito claras.

- Controle deslizante **Destaques** — permite ajustar o brilho nas áreas mais claras da imagem. Por exemplo, se você tirou uma foto com flash e a intensidade da luz do flash deixou as imagens em segundo plano esmaecidas, mova o controle deslizante **Destaques** para a esquerda para escurecer as áreas esmaecidas da imagem. É possível usar o controle deslizante **Destaques** junto com os controles **Sombras** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.
- Controle deslizante **Sombras** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá

aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante **Sombras** para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes. Pode-se usar o controle deslizante **Sombras** junto com os controles **Destaques** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.

- Controle deslizante **Tons médios** — permite ajustar o brilho dos tons da faixa média em uma imagem. Após ajustar os destaques e as sombras, você pode usar o controle deslizante **Tons médios** para fazer o ajuste fino da imagem.





*Os controles deslizantes **Destaques** e **Sombras** podem clarear ou escurecer determinadas áreas de uma imagem.*

### Utilizar o histograma

O histograma permite exibir a faixa tonal de uma imagem para ajudá-lo a avaliar e ajustar as cores e os tons. Para obter mais informações sobre o histograma, consulte "Utilizar histogramas" na página 352.

### Exibir imagens no Lab de ajuste de imagem

As ferramentas do Lab de ajuste de imagem permitem que você visualize as imagens de várias formas, de modo que possa avaliar os ajustes de cor e tom feitos. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem corrigida na janela de visualização.

### Utilizar outros filtros de ajuste

Apesar de o Lab de ajuste de imagem permitir a correção da cor e do tom da maioria das imagens, às vezes é preciso usar um filtro de ajuste especializado. Com o uso dos potentes filtros de ajuste no Corel PHOTO-PAINT, você pode fazer ajustes precisos nas imagens. Por exemplo, você pode ajustar imagens usando um histograma ou uma curva de tom. Para obter mais informações sobre filtros de ajuste, consulte "Usar efeitos e ferramentas de ajuste de cor individual" na página 352.

## Para usar o Lab de ajuste de imagem

1 Clique em **Ajustar** ▸ **Lab de ajuste de imagem**.

2 Clique em **Ajuste automático**.

O **Ajuste automático** ajusta automaticamente a cor e o contraste ao definir o ponto branco e o ponto preto de uma imagem.

Se você deseja controlar a configuração do ponto branco e do ponto preto de forma mais precisa, clique na ferramenta **Definir ponto branco** e clique na área mais clara da imagem. Em seguida, clique na ferramenta **Definir ponto preto** e clique na área mais escura da imagem.

3 Execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Corrigir a cor na imagem | Ajuste o controle deslizante **Temperatura** para aquecer ou esfriar as cores e depois faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**. |
| Tornar as cores mais ou menos vivas | Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita, de modo a aumentar a quantidade de cor na imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a diminuir a quantidade de cor da imagem. |
| Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem | Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita, de modo a clarear a imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a escurecer a imagem. |
| Melhorar a nitidez da imagem ajustando o tom | Mova o controle deslizante **Contraste** para a direita para tornar as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras. |
| Aumentar o brilho ou escurecer áreas específicas | Ajuste o controle deslizante **Destaques** para aumentar o brilho ou escurecer as áreas mais claras da imagem. Depois, ajuste o controle deslizante **Sombras** para clarear ou escurecer as áreas mais escuras da imagem. Por fim, ajuste o controle deslizante **Tons médios** para fazer um ajuste fino dos tons na faixa média da imagem. |



Você pode capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criar instantâneo**. Miniaturas de instantâneos aparecem em uma janela abaixo da imagem. Cada instantâneo é numerado de forma seqüencial e pode ser excluído com um clique no botão Fechar no canto superior direito da barra de título do instantâneo.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer**. Para desfazer todas as correções, clique no botão **Redefinir para original**.

## Para exibir imagens no Lab de ajuste de imagem

1 Clique em **Ajustar** ▸ **Lab de ajuste de imagem**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Girar a imagem | Clique no botão **Girar para esquerda** ou **Girar para direita**. |
| Enquadrar outra área da imagem. | Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível. |
| Aplicar mais zoom e menos zoom. | Usando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização. |
| Ajustar uma imagem na janela de visualização | Clique no botão **Zoom para ajustar**. |
| Exibir uma imagem em seu tamanho real | Clique no botão **100%** . |
| Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização | Clique no botão **Visualização em tela cheia**. |
| Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra | Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**. |

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida | Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida** . Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem. |

## Usar efeitos e ferramentas de ajuste de cor individual

O Corel PHOTO-PAINT oferece filtros e ferramentas para ajuste das cores e do tom das imagens. Quando você ajusta a cor e o tom, ajusta elementos como matiz, saturação, brilho, contraste ou intensidade. Para ajustar a cor e o tom de toda imagem, aplique um filtro de ajuste direto na imagem ou aplique uma lente existente em uma camada de objeto separada e que pode ser editada sem alterar a imagem original. Para obter informações sobre lentes, consulte “Trabalhar com lentes” na página 375.

Você ajusta parte de uma imagem editando o tamanho e a forma de uma lente ou criando uma área editável antes de aplicar um filtro de ajuste. Para obter informações sobre áreas editáveis, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.

Antes de começar a trabalhar com filtros individuais, experimente usar o Lab de ajuste de imagem. Para obter informações sobre o Lab de ajuste de imagem, consulte “Usar o Lab de ajuste de imagem” na página 345.

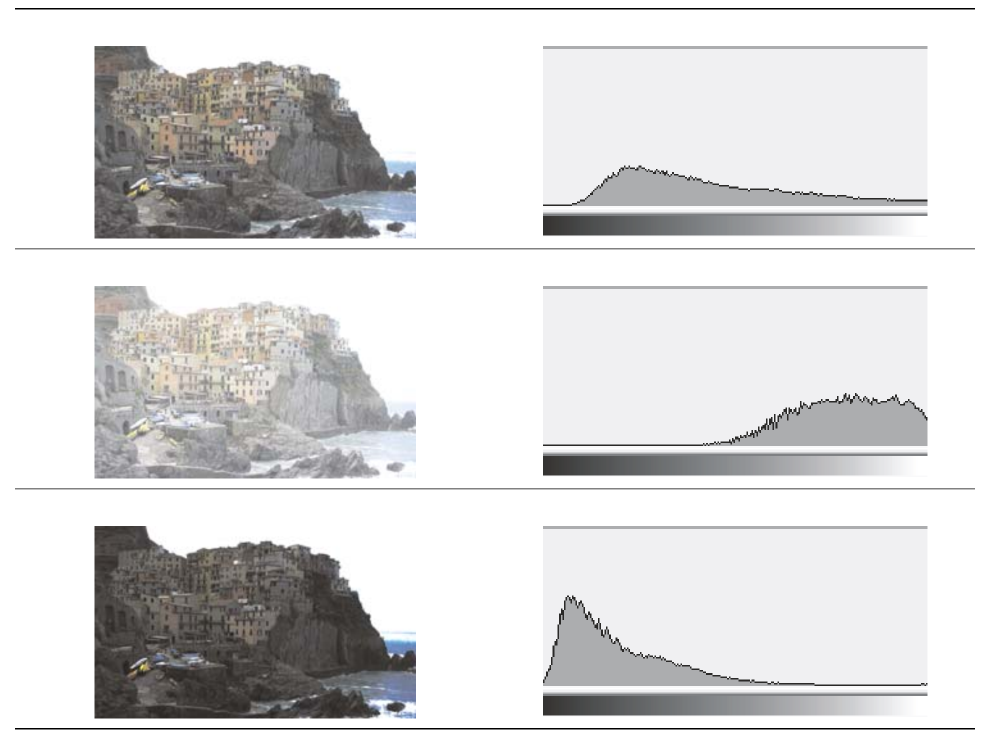
### Escolher filtros de cor e tom

Alguns filtros ajustam automaticamente a imagem, enquanto outros oferecem diferentes graus de controle. Por exemplo, o filtro **Ajuste automático** ajusta a faixa tonal em todos os canais de cor automaticamente, enquanto o filtro **Curva de tom** permite usar canais de cor separados para selecionar e ajustar um tom ou uma cor. Filtros mais avançados, como **Curva de tom** e **Intensificação de contraste**, são precisos e podem corrigir muitos problemas, mas seu uso requer prática.

### Utilizar histogramas

Você pode exibir a faixa tonal de uma imagem usando um histograma para avaliar e ajustar cores e tons. Por exemplo, um histograma pode ajudá-lo a detectar um detalhe em uma foto que esteja oculto devido à subexposição (uma foto capturada com pouca luz).

Um histograma possui um gráfico de barras horizontais que plota os valores de brilho dos pixels de sua imagem em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras de uma imagem, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa as luzes. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número elevado de pixels nas sombras (o lado esquerdo do histograma) indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.



*Cada foto acima possui exposição diferente: média (topo), superexposta (meio), subexposta (base). Os histogramas para cada foto (à direita) mostram como os pixels são distribuídos, indo do escuro ao claro. Em uma foto média, os pixels são distribuídos mais uniformemente em faixa tonal.*

Um histograma está disponível com os seguintes filtros:

- Intensificação de contraste
- Equalização de histogramas
- Equilibrar amostra/destino
- Curva de tom

### Ajustar a cor e o tom com efeitos de pincelada

É possível ajustar o brilho, o contraste, a matiz ou a saturação em partes de uma imagem aplicando efeitos de pincelada. Por exemplo, se você quiser clarear um objeto em uma foto, pode usar a ferramenta **Brilho** para clarear a área desejada sem afetar a área em torno.

Você pode utilizar um pincel predefinido ou criar um pincel personalizado. Para obter mais informações, consulte "Criar pincéis personalizados" na Ajuda.

## Para ajustar a cor e o tom da imagem

1 Clique em **Ajustar** e clique em um filtro de ajuste.

2 Especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo.

## Para ajustar a cor e o tom da imagem com efeitos de pincelada

1 Selecione um objeto ou uma imagem de fundo.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Efeito** .

3 Na barra de propriedades, abra o seletor de **Ferramenta efeito** e clique em uma das seguintes opções:

- Ferramenta **Brilho** — clareia ou escurece a imagem
- Ferramenta **Contraste** — aumenta ou diminui o contraste
- Ferramenta **Matiz** — desloca todos os matizes ao longo da roda de cores pelo número de graus especificado na caixa **Quantidade**.
- Ferramenta **Substituir matiz** — mantém o brilho e a saturação das cores originais, mas substitui todos os matizes pela cor da tinta atual
- Ferramenta **Esponja** — aumenta ou diminui a saturação das cores
- Ferramenta **Escurecer/clarear** — clareia (superexpõe) ou escurece (subexpõe) a imagem
- Ferramenta **Tingimento** — usa a cor da tinta atual para tingir a imagem

4 Escolha um pincel na caixa de listagem **Tipo de pincel** na barra de propriedades.

Para personalizar o pincel, especifique as configurações desejadas na barra de propriedades.

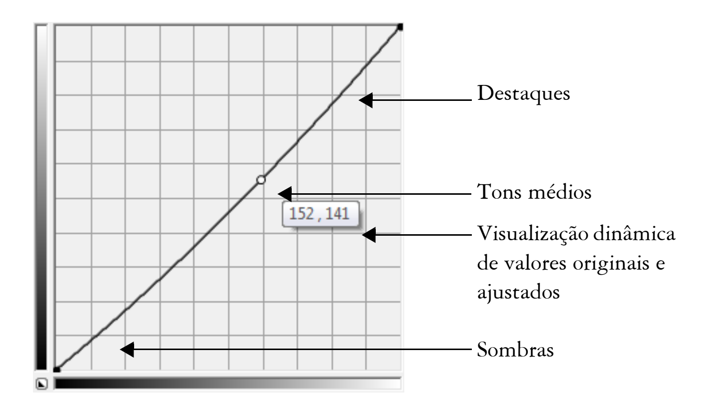
5 Arraste a janela de imagem.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Aumentar o efeito de uma ferramenta de pintura sem clicar várias vezes | Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, clique no botão **Cumulativo** na barra **Atributos da pincelada**. Essa opção está disponível apenas para algumas das ferramentas de **Efeito**. Se a janela de encaixe **Configurações de pincel** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Configurações de pincel**. |
| Aplicar o efeito a um objeto e ao fundo simultaneamente | Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, clique no botão **Origem de mesclagem** na barra **Atributos do salpico**. Essa opção só está disponível quando o botão **Cumulativa** está desativado. |

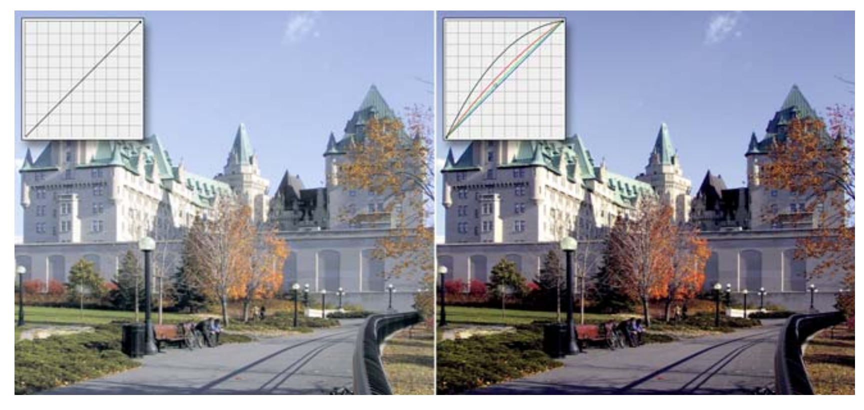
## Usar o filtro Curva de Tons

O filtro **Curva de Tons** permite fazer correções de cor e tom ajustando os canais de cor individuais ou o canal composto (todos os canais combinados). Os valores dos pixels individuais são plotados ao longo de uma curva de tom que aparece em um gráfico e representa o equilíbrio entre sombras (parte inferior do gráfico), tons médios (meio do gráfico) e destaques (parte superior do gráfico). O eixo x do gráfico representa os valores tonais da imagem original; o eixo y do gráfico representa os valores tonais ajustados.




*A curva de tons mostra o equilíbrio entre as sombras, tons médios e destaques de uma imagem. Os valores de pixels originais (x) e ajustados (y) são exibidos lado a lado ao arrastar a curva de tom. Este exemplo mostra um pequeno ajuste na faixa tonal, no qual os valores de pixels de 152 são substituídos por valores de pixels de 141.*

Você pode corrigir áreas problemáticas adicionando nós à curva de tom e arrastando a curva. Se desejar ajustar áreas específicas de uma imagem, use a ferramenta **Conta-gotas** e selecione as áreas na janela da imagem. Assim, você poderá arrastar os nós que aparecem na curva de tom para obter o efeito desejado.



*Esquerda: As áreas problemáticas são selecionadas usando a ferramenta Conta-gotas. Como resultado, são adicionados nós à curva de tom. Direita: A foto ajustada é mostrada com sua curva de tom.*

O histograma permite exibir a faixa tonal ajustada e avaliar os resultados. Para obter mais informações sobre histogramas, consulte “Utilizar histogramas” na página 352.

Para refinar os ajustes, você pode escolher um estilo de curva da caixa de listagem **Estilo**. Por exemplo, é possível redesenhar a curva usando linhas desenhadas à mão livre ou segmentos de linhas retas.

Você pode ajustar a cor e o tom de uma imagem aplicando uma predefinição. Para acessar uma predefinição, clique no botão **Abrir** à direita da caixa **Predefinições**. Também é possível salvar ajustes de tom como predefinições para usá-los em outras imagens.

Além disso, é possível equalizar a faixa tonal de uma imagem clicando em **Equilibrar tom automaticamente**. Para especificar os pixels marginais (pixels aparados) em cada extremidade da faixa tonal, clique em **Configurações** e digite valores na caixa de diálogo **Faixa de ajuste automático**.

## Trabalhar com canais de cor

Você pode ajustar a cor e o tom da imagem alterando diretamente os canais de cor da imagem. O número de canais de cor em uma imagem depende do número de componentes no modo de cor associado a ela. Por exemplo, imagens em preto-e-branco, tons de cinza, tom duplo e cores da paleta têm apenas um canal de cor; imagens em RGB e Lab têm três canais e imagens em CMYK têm quatro canais de cor. Para obter mais informações sobre esses modelos de cor, consulte “Entender modelos de cores” na Ajuda. Canais adicionais podem ser usados para preservar qualquer cor exata em uma imagem. Para obter informações sobre canais de cores exatas, consulte “Utilizar canais de cores exatas” na página 338.

## Exibir, misturar e editar canais de cores

Embora os canais de cor representem os componentes coloridos de uma imagem, por padrão eles são exibidos como imagens em tons de cinza na janela da imagem. No entanto, você também pode exibir esses canais em suas respectivas cores, de modo que o canal vermelho seja tingido de vermelho, o azul seja tingido de azul e, assim, sucessivamente.

É possível misturar os canais de cor para equilibrar as cores de uma imagem. Por exemplo, se uma imagem tiver muito vermelho, você ajustará o canal vermelho em uma imagem RGB para melhorar a qualidade da imagem.

Você pode editar canais de cor da mesma forma que edita outras imagens em tons de cinza. Por exemplo, é possível selecionar áreas, aplicar tintas e preenchimentos, adicionar efeitos especiais ou filtros e recortar e colar objetos no canal de imagem.

### Dividir e combinar imagens utilizando canais de cor

Você pode dividir a imagem em uma série de arquivos de imagem em tons de cinza de 8 bits — sendo um para cada canal de cor do modo de cor. A divisão de uma imagem em arquivos de canais separados permite editar um canal sem afetar os outros, salvar informações do canal antes de converter a imagem em outro modo ou associar canais de um modo a outro para fins de edição. Por exemplo, se tiver uma imagem em RGB supersaturada, você pode reduzir a saturação dividindo a imagem no modo HSB e reduzindo a saturação do canal (S). Ao terminar a edição das imagens, você pode combiná-las em uma imagem. As imagens são combinadas automaticamente, com aplicação de valores de cor iguais.

É possível dividir uma imagem nos seguintes canais de cor:

| Modo de divisão | Canais de cor criados |
|---|---|
| RGB | Vermelho (R), verde (G), azul (B) |
| CMYK | Ciano (C), magenta (M), amarelo (Y), preto (K) |
| HSB | Matiz (H), saturação (S), brilho (B) |
| HLS | Matiz (H), iluminação (L), saturação (S) |
| YIQ | Luminância (Y), dois valores de cromaticidade (I, Q) |
| Lab | Luminosidade (L), verde/magenta(a), azul/amarelo (b) |

## Para exibir canais de cor

- Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Canais**.



Você pode exibir canais de cores usando suas respectivas cores. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibir** e ative a caixa de seleção **Canais de cor da tela de tingimento**.

### Para misturar canais de cor

1 Clique em **Ajustar** ▸ **Misturador de canais**.

2 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modelo de cor**.

3 Escolha um canal de saída na caixa de listagem **Canal de saída**.

4 Mova os controles deslizantes na área **Canais de entrada**.

### Para editar um canal de cor

1 Na janela de encaixe **Canais** , clique no canal a ser editado.

Se a janela de encaixe **Canais** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Canais**.

2 Edite a imagem.

### Para dividir uma imagem utilizando canais de cor

- Clique em **Imagem** ▸ **Dividir canais em** e clique em um modo de cor.



As imagens nos modos de cor CMYK e Lab devem ser divididas nos seus canais componentes originais.

### Para combinar imagens utilizando canais de cor

1 Clique em **Imagem** ▸ **Combinar canais**.

2 Na área **Modo**, escolha uma opção de modo de cor.

3 Na área **Canal**, escolha uma opção de canal e clique em um nome de arquivo na lista **Imagens** para associar o canal a um arquivo.

4 Repita a etapa 3 até que todos os canais da área **Canal** tenham sido associados a uma imagem da lista **Imagens**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre o ajuste de cor e tom de imagens, consulte "Ajustar cor e tom" na seção "Editas imagens" da Ajuda.

# Alterar dimensões e resolução da imagem e tamanho do papel



É possível alterar as dimensões e a resolução de uma imagem. Além disso, você pode modificar o tamanho da borda do papel que envolve uma imagem.

Nesta seção, você aprenderá a:

- alterar dimensões da imagem
- alterar resolução da imagem
- alterar tamanho do papel

## Alterar dimensões da imagem

É possível alterar as dimensões físicas de imagens aumentando ou diminuindo sua altura e sua largura. Quando você aumenta as dimensões de uma imagem, o aplicativo insere novos pixels entre os existentes e suas cores são baseadas nas cores dos pixels adjacentes. Se as dimensões da imagem aumentarem significativamente, elas podem aparecer esticadas e com pixels.







*É possível alterar a altura e largura de uma imagem sem alterar a resolução. A imagem central é a original, a primeira imagem tem dimensões menores e a terceira imagem tem dimensões maiores. Observe a presença de pixels na imagem maior.*

### Para alterar as dimensões de uma imagem

1 Clique em **Imagem** ▸ **Reamostrar**.

2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas da imagem
- **Manter proporção** — evita a distorção mantendo a relação entre largura e altura da imagem

3 Na área **Tamanho da imagem**, digite valores em uma das seguintes caixas:
- **Largura** e **Altura** — permite especificar as dimensões da imagem
- **Largura** % e **Altura** % — permite redimensionar a imagem para uma porcentagem de seu tamanho original



Ao alterar as dimensões de uma imagem, você tem melhores resultados utilizando valores de largura e altura que sejam fatores dos valores originais. Por exemplo, a redução de uma imagem em 50% resulta em uma imagem com melhor aparência do que se for reduzida em 77%. Ao reduzir uma imagem em 50%, o aplicativo remove pixels alternados. Para reduzir uma imagem em 77%, o aplicativo deve remover pixels de forma irregular.

## Alterar resolução da imagem

Você pode alterar a resolução de uma imagem para aumentar ou diminuir o tamanho do arquivo. A resolução é medida pelo número de pontos por polegada (dpi) na impressão da imagem. A resolução escolhida depende da forma da saída da imagem. Normalmente, imagens criadas só para exibição em monitores de computador têm 96 ou 72 dpi e imagens criadas para Web têm 72 dpi. Em geral, imagens criadas para serem impressas em impressoras de mesa têm 150 dpi, enquanto imagens impressas profissionalmente têm 300 dpi ou mais.

### Aumento de resolução

Imagens com resoluções mais altas contêm pixels menores e empacotados com mais densidade do que imagens com resolução mais baixa. A reamostragem para cima aumenta a resolução de uma imagem adicionando mais pixels por unidade de medida. A qualidade da imagem pode ser reduzida pois os novos pixels são interpolados com base nas cores dos pixels vizinhos; as informações do pixel original são simplesmente dispersas. Não é possível utilizar a reamostragem para cima para criar gradações de cor sutis e detalhadas se essas não existiam na imagem original. Quando você aumenta a

resolução, o tamanho da imagem é maior na tela; por padrão a imagem mantém o tamanho original na impressão.

### Diminuição da resolução

A amostragem para menor remove um número específico de pixels por unidade de medida. Isso produz melhores resultados do que a amostragem para maior. Os melhores resultados são em geral obtidos quando a reamostragem para menor é feita após a correção da cor e do tom de uma imagem, mas antes do aguçamento. Para obter mais informações sobre a correção e o aguçamento de imagens, consulte "Ajustar cor e tom" na página 345 e "Retocar" na página 365.





*Você pode alterar a resolução e o tamanho de uma imagem ao mesmo tempo. A imagem do centro é a original, a primeira imagem é reamostrada para baixo e a terceira imagem é reamostrada para maior.*

## Para alterar a resolução de uma imagem

1 Clique em **Imagem** ▸ **Reamostrar**.

2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Valores idênticos** — define o mesmo valor nas caixas **Horizontal** e **Vertical**
- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas da imagem
- **Manter tamanho original** — mantém o tamanho do arquivo em seu disco rígido quando você muda a resolução da imagem

3 Na área **Resolução**, digite valores nas caixas a seguir:
- **Horizontal**
- **Vertical**

## Alterar tamanho do papel

A alteração do tamanho do papel permite a modificação das dimensões da área imprimível, que contém a imagem e o papel. Ao redimensionar o papel, você aumenta ou diminui a borda colorida do papel, mas não as dimensões da imagem original. No entanto, se você reduzir o tamanho do papel de forma que a altura e largura fiquem menores do que as dimensões da imagem original, a imagem original será cortada.






*Você pode alterar o tamanho do papel em volta da imagem original.*

### Para alterar o tamanho do papel

1 Clique em **Imagem** ▸ **Tamanho do papel**.

2 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem ao lado da caixa **Largura**.

3 Digite valores nas seguintes caixas:
- **Largura**
- **Altura**

Para bloquear a proporção do tamanho do papel, clique em **Bloquear** 🔒.



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como modificar dimensões de imagem, resolução e tamanho de papel, consulte “Modificar dimensões de imagem, resolução e tamanho de papel” na seção “Editar imagens” da Ajuda.



# Retocar

O Corel PHOTO-PAINT permite retocar imagens para melhorar a qualidade ou modificar seu conteúdo.

Nesta seção, você aprenderá a:

- remover olho vermelho
- remover marcas de poeira e risco
- clonar áreas de imagem
- aguçar imagens
- apagar áreas da imagem

## Remover olho vermelho

É possível remover o efeito de olho vermelho nos olhos das pessoas em fotos. O olho vermelho ocorre quando a luz do flash reflete no fundo do olho da pessoa.

### Para remover olho vermelho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Remoção de olhos vermelhos** .

2 Digite um valor na caixa **Tamanho** correspondente ao tamanho do pincel para o olho.

3 Clique no olho para remover os pixels vermelhos.

## Remover marcas de poeira e risco

O Corel PHOTO-PAINT oferece diversas maneiras para melhorar a aparência de uma imagem que tenha pequenas marcas de poeira e riscos. Você pode aplicar um filtro à imagem inteira, ou, se a imagem tiver um ou mais riscos em uma área específica, você pode criar uma máscara em torno dos riscos e aplicar o filtro às áreas editáveis.

O filtro funciona eliminando o contraste entre os pixels que ultrapassam o limiar de contraste definido. Você pode definir um raio para determinar quantos pixels serão afetados pelas alterações. As configurações escolhidas dependem do tamanho da mancha e da área que a contorna. Por exemplo, se o risco tiver 1 ou 2 pixels de largura em um fundo escuro, você pode definir um raio de 2 ou 3 pixels e um limiar de contraste maior do que se o mesmo risco estivesse em um fundo claro.

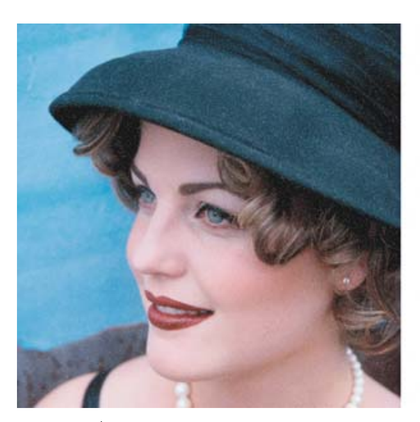
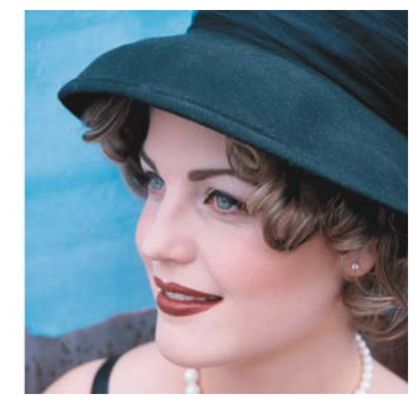
Você também pode remover imperfeições, rasgos, marcas de riscos e dobras de uma imagem misturando suas texturas e cores. Similar ao uso de um filtro, você escolhe faixa de pixels necessária para retocar a imagem, dependendo do tamanho da correção a ser feita e da área que a circunda.

Se o risco ou a mancha for razoavelmente grande ou estiver em uma área da imagem com cores e texturas variadas, como, por exemplo, as folhas de uma árvore, a clonagem das áreas da imagem produz melhores resultados. Para obter informações sobre clonagem, consulte “Clonar áreas de imagem” na página 368.

## Para remover pequenas marcas de poeira e riscos de uma imagem

1 Clique em **Imagem** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco**.

2 Mova os seguintes controles deslizantes:
- **Raio** — permite definir a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para manter o detalhe da imagem, defina o menor raio possível.
- **Limiar** — permite definir a quantidade de redução de ruído. Para manter o detalhe da imagem, defina o maior limiar possível.

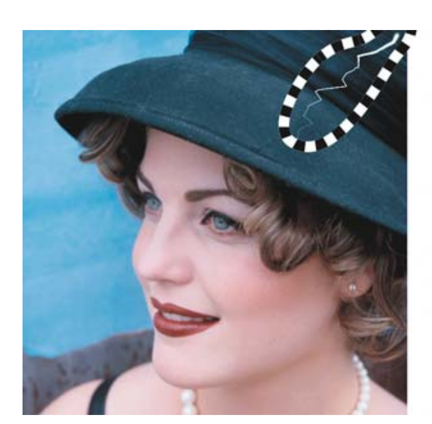
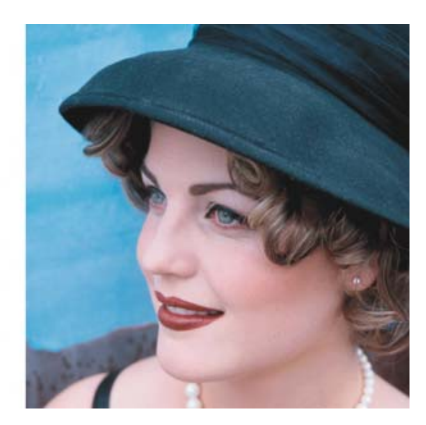
*É possível remover pequenas marcas de poeira e risco de uma imagem através da aplicação do filtro **Poeira e risco** .*

## Para remover marcas de riscos de parte de uma imagem

1 Defina uma área editável que inclua as marcas de risco.

2 Clique em **Imagem** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco.**

3 Mova os seguintes controles deslizantes:
- **Raio** — permite definir a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para manter o detalhe da imagem, defina o menor raio possível.
- **Limiar** — permite definir a quantidade de redução de ruído. Para manter o detalhe da imagem, defina o maior limiar possível.

*Você pode remover riscos de áreas específicas criando uma máscara em torno dos riscos antes de aplicar o filtro* ***Poeira e risco****. Uma linha tracejada ou uma sobreposição avermelhada indica a presença de uma máscara.*



Você pode usar a ferramenta **Máscara de pincel** para definir uma área editável que inclua a marca de risco. Escolha uma espessura para a ponta mais larga que a marca de risco para facilitar a pincelada sobre o risco. Para obter informações sobre a ferramenta **Máscara de pincel**, consulte "Para definir uma área editável utilizando a ferramenta Máscara à mão livre" na página 388.

## O Para remover imperfeições de uma imagem misturando texturas e cores

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel de retoque** .

2 Escolha uma ponta no seletor **Forma da ponta**.

3 Digite um valor na caixa **Tamanho** para especificar o tamanho da ponta.

4 Escolha um valor na caixa **Força** para definir a intensidade do efeito.

5 Clique no pincel na imagem para aplicar o efeito.




*As imperfeições de uma imagem podem ser removidas misturando-se texturas e cores com a ferramenta* ***Pincel de retoque****.*

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Aplicar o efeito ao objeto e ao fundo simultaneamente. | Clique no botão **Ativar ou desativar origem mesclada**. |
| Alterar o tamanho do pincel | Mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta na janela de imagem. Solte a tecla quando a ponta estiver no tamanho desejado. |



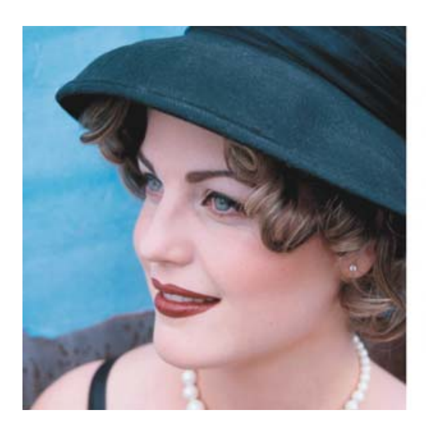
Você pode usar a ferramenta **Pincel de retoque** em imagens, nos modos de cor tons de cinza, tom duplo, Lab, RGB e CMYK .

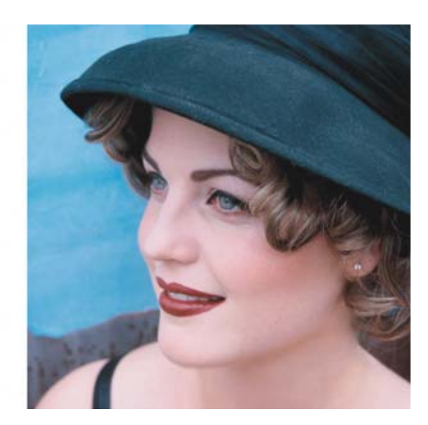
## Clonar áreas de imagem

Você pode copiar os pixels de uma área da imagem para outra para cobrir os elementos danificados ou indesejados de uma imagem. Por exemplo, você pode corrigir um corte ou remover uma pessoa de uma imagem aplicando pixels clonados sobre a área a ser removida. Você pode também clonar elementos da imagem e aplicá-los a outra área de imagem ou a outra imagem. Quando se clona um objeto, as áreas recém-clonadas são

adicionadas ao objeto ativo. Você pode também criar imagens abstratas com base nos pixels amostrados da imagem original.

Quando você faz a clonagem, duas pinceladas são exibidas na janela de imagem. um pincel de ponto de origem e um pincel clone que aplica os pixels copiados do ponto de origem. Uma linha cruzada é exibida no pincel de ponto de origem para distingui-lo do pincel clone. O pincel de ponto de origem se move em relação ao pincel clone à medida que é arrastado pela imagem.





*A ferramenta **Clone** foi usada para remover o colar da mulher.*

## Para clonar uma área de imagem ou um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Clone**.

2 Na barra de propriedades, abra o seletor **Clone** e clique em **Clone**.

3 Escolha um pincel na caixa de listagem **Tipo de pincel**.

4 Clique na imagem para definir um ponto de origem para o clone.

Para redefinir o ponto de origem, clique com o botão direito do mouse na área que deseja clonar.

5 Arraste o pincel de clonagem na janela de imagem para aplicar os pixels do ponto de origem.

### Você pode também

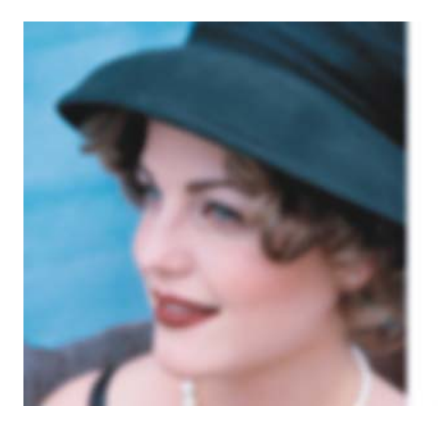
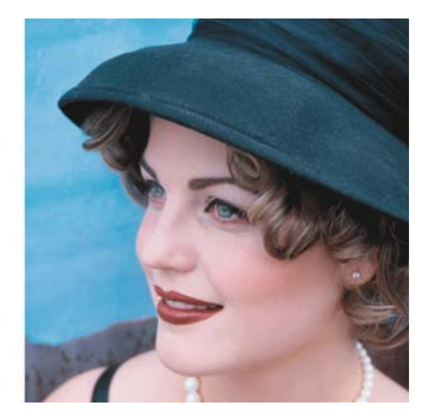
| | |
|---|---|
| Criar áreas de imagem abstratas com base nos pixels amostrados do ponto de origem | Clique em **Clone impressionista** ou **Clone pontilhista** no seletor **Clone** antes de arrastar na janela de imagem. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Criar vários clones de um objeto | Clique no botão **Cumulativa** na barra **Atributos da pincelada** exibida na janela de encaixe **Configurações de pincel**. Essa opção está disponível apenas para algumas das ferramentas **Efeito** e para a ferramenta **Clone**. Se a janela de encaixe **Configurações de pincel** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Configurações de pincel**. |
| Clonar simultaneamente um objeto e o fundo | Clique no botão **Alternar origem de mesclagem** na barra **Atributos do salpico**, que aparece na janela de encaixe **Configurações de pincel**. Essa opção só está disponível quando o botão **Cumulativa** está desativado. |

## Aguçar imagens

Você pode aguçar imagens para aumentar o contraste, destacar as bordas da imagem ou reduzir o sombreamento. Para aguçar uma imagem ou uma área editável de uma imagem, você pode usar filtros ou pinceladas. Os filtros também podem ser aplicados utilizando uma lente. Para obter mais informações sobre lentes, consulte "Trabalhar com lentes" na página 375.O aguçamento é geralmente feito após o ajuste de cor e tom de uma imagem e após a reamostragem ou redimensionamento.

*Você pode revelar mais detalhes da imagem aguçando-a.*

## Para aguçar uma imagem aplicando um filtro

1 Clique em **Imagem** ▸ **Correção** ▸ **Ajustar aguçamento.**

2 Mova o controle deslizante **Porcentagem** para definir a quantidade de aguçamento que será aplicada cada vez que se clicar em um botão de miniatura.

3 Clique em um dos botões de miniatura a seguir:

- **Desfocar máscara** — permite acentuar o detalhe da borda e focaliza áreas embaçadas na imagem sem remover as áreas de baixa freqüência.
- **Desfocagem com ajuste** — permite acentuar detalhes da borda analisando os valores dos pixels vizinhos. Esse filtro preserva a maioria dos detalhes da imagem, mas seu efeito é mais aparente em imagens de alta resolução.
- **Aguçar** — permite acentuar as bordas da imagem focalizando áreas embaçadas e aumentando o contraste entre pixels vizinhos. Mova o controle deslizante **Fundo** para definir o limiar do efeito. Os valores inferiores aumentam o número de pixels alterados pelo efeito de aguçamento.
- **Aguçamento direcional** — permite aperfeiçoar as bordas de uma imagem sem criar um efeito de granulosidade.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Remover sombreamento | Clique em **Efeitos** ▶ **Aguçar** ▶ **Passa-alta.** O filtro Passa-alta remove detalhes e sombreamento da imagem para dar à imagem uma qualidade de brilho, acentuando as áreas destacadas e luminosas. No entanto, também pode afetar a cor e o tom da imagem. |



O filtro **Desfocar máscara** produz os melhores resultados na maioria das fotos.

A maioria dos filtros de aguçamento suporta todos os modos de cor, exceto o RGB de 48 bits, tons de cinza de 16 bits, cores da paleta e preto-e-branco. O filtro **Aguçar** suporta todos os modos de cor, exceto as cores da paleta e preto-e-branco.



Para acessar individualmente cada filtro de aguçamento, clique em **Efeitos** ▶ **Aguçar** e depois em um filtro.

Utilize esse procedimento para aguçar uma área editável de uma imagem.

### Para aguçar áreas selecionadas aplicando pinceladas

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Efeito** .

2 Na barra de propriedades, abra o seletor **Ferramenta Efeito** e clique na ferramenta **Aguçar** .

3 Escolha um pincel na caixa de listagem **Tipo de pincel**.

4 Escolha uma ponta no seletor **Forma da ponta**.

5 Digite um valor na caixa **Tamanho** para especificar o tamanho da ponta.

6 Arraste por uma área da imagem.

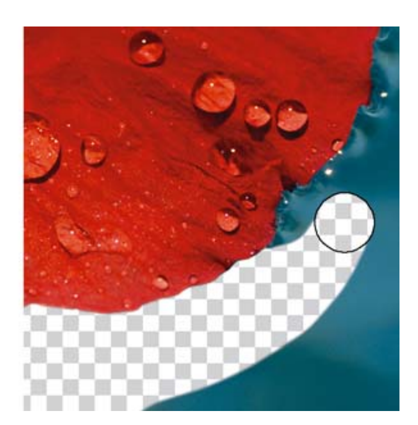
## Apagar áreas da imagem

Você pode editar imagens e objetos apagando áreas. Por exemplo, é possível apagar parte de um objeto para alterar a forma ou revelar mais partes da camada abaixo. Você pode

também apagar áreas da imagem para revelar a cor de fundo, ou apagar parte da última ação aplicada à imagem.

Muitas das configurações das ferramentas utilizadas para apagar são iguais às dos pincéis. Isto significa que se pode controlar o tamanho, a forma e a transparência para criar efeitos exclusivos. Por exemplo, é possível aplicar um preenchimento de bitmap a toda a imagem, aumentar o valor de transparência da ferramenta borracha e criar um efeito de sobreposição apagando parcialmente o preenchimento (a última ação executada). Também é possível apagar áreas de imagem com base nas cores. A cor de fundo substitui a cor de primeiro plano apagada.





*A ferramenta* ***Borracha*** *foi usada para apagar o fundo.*

## Para apagar parte de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Borracha** .

3 Na barra de propriedades, especifique as definições desejadas.

4 Arraste pelas áreas que deseja apagar.

## Para apagar áreas de imagem e revelar a cor de fundo

1 Clique na ferramenta **Borracha** .

2 Na barra de propriedades, especifique as definições desejadas.

3 Arraste pelas áreas de imagem que se deseja apagar.

### Para apagar a última ação aplicada a uma imagem

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Desfazer pincel**.
2 Na barra de propriedades, especifique as definições desejadas.
3 Arraste pelas áreas que deseja apagar.



Para apagar completamente a última ação, clique no botão **Desfazer** na barra de ferramentas padrão. Para obter mais informações sobre desfazer, consulte "Desfazer, refazer, repetir e dissolver" na Ajuda.

### Para substituir a cor de primeiro plano pela cor de fundo

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Substituir cor do pincel**.
2 Na barra de propriedades, escolha uma forma de ponta no seletor **Forma da ponta**.
3 Digite um valor na caixa **Tolerância** para especificar a tolerância de cor com base na similaridade de cores.
4 Na área de controle de cores, na caixa de ferramentas, clique duas vezes na amostra de cor **Primeiro plano** e escolha uma cor.
5 Arraste a janela de imagem.



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como retocar imagens, consulte "Retocar" na seção "Editar imagens" da Ajuda.



# Trabalhar com lentes

As lentes permitem visualizar efeitos especiais, correções ou ajustes em uma camada de objetos separada, antes de se aplicar as alterações à imagem. Em alguns programas, as lentes são também conhecidas como camadas de ajuste.

Nesta seção, você aprenderá a:

- criar lentes
- editar lentes
- combinar lentes com o fundo da imagem

## Criar lentes

As lentes permitem visualizar ajustes e efeitos especiais que se deseja aplicar a uma imagem. Quando você cria uma lente, as alterações feitas não são aplicadas aos pixels da imagem; em vez disso, elas são exibidas na tela através da lente. A lente é criada como um objeto separado, em uma camada acima do fundo da imagem, para você editar a lente e o fundo da imagem separadamente.

É possível criar uma lente para cobrir uma imagem inteira ou criar uma lente a partir da área editável de uma máscara.

O Corel PHOTO-PAINT permite criar as seguintes lentes:

| Tipo de lente | Descrição |
| --- | --- |
| Adicionar ruído | Permite criar um efeito granular que adiciona textura a uma imagem plana ou excessivamente misturada. Você pode especificar o tipo e a quantidade de ruído adicionado à imagem. |

| Tipo de lente | Descrição |
|---|---|
| Preto-e-branco | Permite criar uma imagem em preto-e-branco a partir de uma foto colorida por meio do ajuste da faixa tonal dos canais de cor. |
| Brilho-Contraste-Intensidade | Permite alterar o brilho, o contraste e a intensidade de uma imagem deslocando valores de pixel para cima ou para baixo na faixa tonal. |
| Misturador de canais | Permite ajustar canais de cor específicos de uma imagem para criar efeitos fotográficos exclusivos. |
| Equilibrar cores | Permite ajustar o equilíbrio de cores de uma imagem deslocando as cores entre pares complementares dos valores de cores RGB primárias e dos valores de cores CMY secundárias. |
| Intensificação de contraste | Permite ajustar o tom, a cor e o contraste de uma imagem e, ao mesmo tempo, preservar detalhes de sombreamento e destaque. |
| Dessaturar | Permite criar uma imagem em tons de cinza sem alterar o modo de cor. Ele reduz automaticamente a saturação de cada cor a zero, remove o componente de matiz e converte cada cor em seu equivalente em tons de cinza. |
| Gama | Permite revelar detalhes em uma imagem de baixo contraste sem afetar significativamente as sombras ou os destaques. A correção tonal de uma imagem baseia-se na percepção de tons relativa à área em torno. |
| Mapa de gradientes | Permite aplicar cor a uma imagem em preto-e-branco ou alterar as cores em uma imagem colorida. |

| Tipo de lente | Descrição |
|---|---|
| Matiz/Saturação/Iluminação | Permite alterar os valores de matiz, saturação e iluminação de uma imagem ou canal. Matiz representa cor, saturação representa intensidade ou profundidade de cor e iluminação representa a porcentagem de branco em uma imagem. |
| Inverter | Permite inverter as cores de uma imagem para criar a aparência de um negativo fotográfico. |
| Remoção de pontilhados | Permite espalhar cores em uma imagem, criando um efeito de desfocagem suave com um mínimo de distorção. Essa lente é mais eficaz para remover as bordas pontilhadas que podem aparecer em uma linha artística ou em imagens de alto contraste. |
| Filtro de foto | Permite aplicar uma cor de tingimento a uma imagem. Você pode ajustar a intensidade do tingimento e preservar ou remover a definição de luminosidade da imagem. |
| Colocar em pixels | Permite dividir uma imagem em células quadradas, retangulares ou circulares. |
| Posterizar | Permite reduzir o número de valores tonais em uma imagem a fim de remover as gradações e criar áreas maiores de uma cor chapada. |
| Psicodélico | Permite transformar as cores de uma imagem em cores vivas e vibrantes, como laranja, rosa-choque, ciano e verde-limão. |
| Remover ruído | Permite remover pixels aleatórios da superfície de uma imagem, que lembram a estática de uma tela de televisão, através do ajuste do valor de cor dos pixels baseado nos valores mínimos de cor dos pixels vizinhos. |

| Tipo de lente | Descrição |
|---|---|
| Substituir cores | Permite substituir uma cor da imagem por outra. Uma máscara de cor é criada para definir a cor a ser substituída. Dependendo da gama definida, você substitui uma cor ou muda uma imagem inteira de uma gama de cores para outra. Além disso, é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor. |
| Equilibrar amostra/destino | Permite deslocar a faixa tonal de uma imagem através de amostras de áreas específicas da imagem. Você obtém amostras de áreas sombreadas, de tom médio e de destaque, bem como defini os valores de tons de destino escolhendo cores em um modelo de cor. Você também pode deslocar a faixa tonal para um canal de cor específico. A gama de tons é exibida como um histograma. |
| Dispersão | Permite distorcer uma imagem dispersando pixels. Você pode especificar a direção da dispersão. |
| Cor seletiva | Permite alterar uma cor modificando a porcentagem das cores do processo que a compõem (valores CMYK) em um espectro de cores (vermelhos, amarelos, verdes, cianos, azuis e magentas). Você pode também adicionar cores compostas ao componente de tons de cinza de uma imagem. Modificações de cor seletiva aumentam e diminuem a porcentagem de pixels cianos, magentas, amarelos e pretos que compõem cada cor primária do espectro de cores. |
| Aguçar | Permite acentuar as bordas da imagem focalizando áreas embaçadas e aumentando o contraste entre pixels vizinhos. |

| Tipo de lente | Descrição |
|---|---|
| Suavizar | Permite atenuar as diferenças entre pixels adjacentes para suavizar a imagem sem perda de detalhes. É especialmente útil na remoção da simulação que é criada na conversão de uma imagem do modo de cores da paleta para o modo de cor RGB. A lente Suavizar produz um efeito mais pronunciado do que a lente Atenuar. |
| Atenuar | Permite suavizar e atenuar as bordas abruptas da imagem sem perder detalhes importantes. A diferença entre as lentes Suavizar e Atenuar é sutil, mas aparente quando as imagens são visualizadas em alta resolução. |
| Solarizar | Permite transformar as cores de uma imagem invertendo os tons. |
| Limiar | Permite especificar um valor de brilho como um limiar. Os pixels com valor de brilho acima ou abaixo do limiar são exibidos em branco ou preto, dependendo da opção de limiar especificada. |
| Curva de tom | Permite realizar correções de cor e tom ajustando os canais de cor individuais ou o canal composto (todos os canais combinados). |

Quando se cria uma lente, escolha um tipo de lente com base na alteração a ser aplicada. No entanto, os tipos de lentes são definidos pelo modo de cor da imagem. Por exemplo, não é possível utilizar uma lente de cor em uma imagem em tons de cinza, pois não existem cores a serem modificadas. Para corrigir ou ajustar cor e tom da imagem, escolha um tipo de lente correspondente ao ajuste e transforme os filtros. Para aplicar um efeito especial para aumentar a qualidade ou transformar radicalmente uma imagem, escolha um filtro de efeitos especiais. Para obter informações sobre efeitos especiais, consulte "Aplicar efeitos especiais" na página 397.




*A figura do homem é um objeto de imagem recortado de uma imagem mais escura. Foi aplicada uma lente para aumentar o brilho do objeto de imagem ou sem alterar permanentemente o objeto imagem nem o fundo.*

## Para criar uma lente

1 Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Nova lente**.

2 Escolha uma lente na lista **Tipo de lente**.

3 Digite um nome na caixa **Nome da lente**.

4 Clique em **OK**.

Se for exibida uma caixa de diálogo, especifique as propriedades da lente.

## Para criar uma lente a partir de uma área editável

1 Defina uma área editável.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Nova lente**.

3 Ative a caixa de seleção **Criar lente da máscara**.

4 Escolha uma lente na lista **Tipo de lente**.

5 Digite um nome na caixa **Nome da lente**.

6 Clique em **OK**.

7 Na caixa de diálogo, especifique as propriedades da lente.

## Editar lentes

Após criar uma lente, é possível editá-la. Por exemplo, você pode adicionar e remover áreas dela.

As lentes podem ser selecionadas e transformadas da mesma maneira que se selecionam e transformam objetos. Para obter informações sobre seleção e transformação de objetos, consulte "Trabalhar com objetos" na página 421 e "Modificar objetos" na página 427. Além disso, é possível alterar a forma de uma lente utilizando um filtro de efeitos especiais. Para obter informações sobre efeitos especiais, consulte "Aplicar efeitos especiais" na página 397.

### Para adicionar uma área a uma lente

1 Clique na ferramenta **Seletor de objeto**.

2 Selecione uma lente.

3 Clique em um dos botões abaixo:
- Ferramenta **Pintura**
- Ferramenta **Retângulo**
- Ferramenta **Elipse**
- Ferramenta **Polígono**
- Ferramenta **Linha**

4 Especifique os atributos da ferramenta na barra de propriedades.

Assegure-se de que o botão **Novo objeto** na barra de propriedades esteja desativado.

5 Arraste pelas áreas que você deseja adicionar à lente.



Na adição de áreas a uma lente, o valor de tons de cinza da cor do primeiro plano ou cor de preenchimento afeta a opacidade da lente. O branco adiciona áreas à lente enquanto o preto torna as áreas da lente transparentes. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com transparência de objetos" na Ajuda.

### Para remover uma área de uma lente

1 Clique na ferramenta **Seletor de objeto**.

2 Selecione uma lente.

3 Clique na ferramenta **Borracha**.

4 Especifique os atributos da ferramenta **Borracha** na barra de propriedades.

5 Arraste o mouse pelas áreas a serem removidas da lente.

### Para alterar a forma de uma lente com um filtro de efeitos especiais

1 Clique na ferramenta **Seletor de objeto** .

2 Selecione uma lente.

3 Clique em **Efeitos** e clique em um efeito especial.

4 Especifique as configurações do filtro de efeitos especiais.

## Combinar lentes com o fundo da imagem

Para aplicar ajuste ou efeitos especiais de uma lente a pixels de uma imagem, combine as lentes com o fundo da imagem. A combinação de uma lente com o fundo da imagem reduz o tamanho do arquivo e permite salvar a imagem em um formato de arquivo não nativo. Depois de combinada com o fundo da imagem, não é possível selecionar nem modificar uma lente.

### Para combinar uma lente com o fundo da imagem

1 Clique na ferramenta **Seletor de objeto** .

2 Selecione uma lente.

3 Na janela de encaixe **Objetos**, escolha um modo de mesclagem na caixa de listagem **Modo de mesclagem**.

Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.

4 Clique em **Objeto** ▸ **Combinar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Combinar objetos com o fundo** — combina as lentes selecionadas com o fundo da imagem.
- **Combinar todos os objetos com o fundo** — combina a lente selecionada e todos os outros objetos com o fundo da imagem.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com lentes, consulte "Trabalhar com lentes" na seção "Editar imagens" da Ajuda.



# Trabalhar com máscaras

No Corel PHOTO-PAINT, você pode usar máscaras para isolar áreas da imagem que deseja editar e, ao mesmo tempo, proteger as demais áreas contra alterações. As máscaras, com sua combinação de áreas editáveis e protegidas, permitem modificar imagens com precisão. Em alguns programas, as áreas editáveis são também conhecidas como seleções.

Nesta seção, você aprenderá a:

- distinguir áreas protegidas e editáveis
- definir áreas editáveis
- definir áreas editáveis utilizando informações de cores
- inverter e remover máscaras
- recortar áreas de imagem

Para obter informações sobre máscaras de aparagem, consulte "Utilizar máscaras de aparagem para alterar a transparência de objetos" na Ajuda.

## Distinguir áreas protegidas e editáveis

Você pode utilizar máscaras para edição avançada de imagens. As máscaras funcionam como um estêncil colocado sobre uma imagem: as áreas protegidas, a tinta e os efeitos não são aplicados à imagem subjacente; ao passo que nas áreas editáveis, a tinta e os efeitos são aplicados à imagem. Quando você define uma área editável para uma imagem, também define uma máscara correspondente, ou área protegida, para a mesma imagem.

### Sobreposição de máscara

Você pode exibir a sobreposição de máscara que aparece apenas sobre áreas protegidas, para facilitar a distinção entre as áreas protegidas e as editáveis. A sobreposição de máscara é uma folha transparente de cor avermelhada. Quando se ajusta a transparência de uma máscara em determinadas áreas, o grau de vermelho exibido pela sobreposição de máscara nessas áreas varia de forma correspondente.

É possível ocultar a sobreposição de máscara.

### Moldura de máscara

A borda que separa a área editável da área protegida correspondente é indicada por um sublinhado de linhas tracejadas denominado moldura de máscara. Só é possível exibir a moldura de máscara quando a sobreposição de máscara está oculta. Você pode alterar a cor da moldura de máscara para que ela possa ser vista claramente contra as cores de uma imagem.

## Para exibir ou ocultar a sobreposição de máscara

- Clique em **Máscara** ▸ **Sobrepor máscara**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando de menu indica que a sobreposição de máscara está visível.

## Para exibir ou ocultar a moldura de máscara

- Clique em **Máscara** ▸ **Marca de seleção visível**.

  Uma marca de verificação ao lado do comando de menu indica que a marca de seleção  está visível.



A moldura de máscara não é exibida quando se utiliza uma sobreposição de máscara ou ao se ajustar a transparência de uma máscara.

# Definir áreas editáveis

Há várias maneiras de se definir uma área editável em uma imagem sem utilizar as informações de cores da imagem.

### Áreas editáveis definidas utilizando texto, objetos ou o conteúdo da área de transferência

Você pode definir uma área editável utilizando objetos. Quando se cria uma área editável que tem a forma de um ou mais objetos, é necessário mover os objetos para fora da área editável antes de editá-los.

Você pode definir uma área editável utilizando texto. A área editável criada ao se digitar tem as características de fonte e estilo que você especifica. É possível também criar uma área editável a partir de um texto já existente.

Para definir um área editável, cole as informações da área de transferência na janela de imagem como uma área editável. A área criada é uma área editável flutuante, a qual se pode editar e mover sem alterar os pixels da imagem subjacente.

### Áreas editáveis definidas com a ferramenta Máscara à mão livre

Você pode definir uma área editável contornando a área da imagem da mesma forma que faria com caneta e papel ou clicando em pontos diferentes da imagem para ancorar segmentos de linha reta.

### Áreas editáveis em forma de borda

Você pode definir uma área editável em forma de borda a partir das bordas de uma área editável já existente para emoldurar partes de uma imagem com uma cor, uma textura ou um efeito especial. Uma nova moldura de máscara é inserida, a um número especificado de pixels, de cada lado de uma moldura de máscara já existente, para definir uma área editável em forma de borda.

### Áreas editáveis que consistem na imagem inteira

Você pode também definir a imagem inteira como área editável. Esse recurso é útil para se aplicar um efeito especial que exija uma máscara para a imagem toda. Para obter informações sobre efeitos especiais, consulte "Aplicar efeitos especiais" na página 397.

## Para definir uma área editável utilizando texto, objetos ou o conteúdo da área de transferência

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Definir uma área utilizando texto | Clique na ferramenta **Texto** e especifique os atributos de texto na barra de propriedades. Clique no botão **Criar máscara de texto**, na barra de propriedades, digite o texto e clique em qualquer parte da caixa de ferramentas para aplicar as alterações. |
| Definir uma área utilizando objetos | Selecione um ou mais objetos e clique em **Máscara** ▸ **Criar** ▸ **Máscara de objetos**. |
| Definir uma área utilizando o conteúdo da área de transferência | Clique em **Editar** ▸ **Colar** ▸ **Colar como nova seleção**. |

## Para definir uma área editável utilizando a ferramenta Máscara à mão livre

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Máscara a mão livre** .

2 Clique no botão **Normal**  da barra de propriedades.

3 Clique no local em que deseja iniciar e terminar cada segmento de linha na janela de imagem.

4 Clique duas vezes para concluir o contorno.



É possível também definir uma área editável arrastando a ferramenta **Máscara à mão livre** na janela de imagem e clicando duas vezes para concluir o contorno.



*Uma área editável criada com a ferramenta***Máscara à mão livre**

## Para definir uma área editável em forma de borda

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma ferramenta Máscara.

2 Defina uma área editável.

3 Clique em **Máscara** ▶ **Contorno de máscara** ▶ **Borda**.

4 Digite um valor na caixa **Largura**.

5 Escolha um tipo de borda na caixa de listagem **Bordas**.

## Para definir a imagem inteira como área editável

- Clique em **Máscara** ▶ **Selecionar tudo**.



Quando a sobreposição de máscara está ativada, não é possível visualizar a moldura de máscara.

## Definir áreas editáveis utilizando informações de cores

É possível definir as áreas editáveis e protegidas de uma máscara utilizando as informações de cor de uma imagem. Ao utilizar informação de cores, especifique as cores de base e um valor de tolerância de cor. Cor de base é aquela utilizada para definir a área protegida ou a área editável. O valor de tolerância da cor define a porcentagem de variação permitida na cor de base da máscara. Quanto maior o valor de tolerância, mais cores são adicionadas às áreas protegidas ou editáveis. A tolerância de cores é baseada na semelhança de cores.

### Áreas editáveis com cores uniformes

É possível definir uma área editável de cor uniforme ou uma área editável com cores uniformes em volta. Se a área for cercada por cores uniformes, você pode fazer um contorno áspero que se contraia, para se ajustar à área a ser editada, ou basear uma área editável no limite entre as cores uniformes.

### Áreas editáveis em toda a imagem

Você pode definir áreas editáveis em toda a imagem utilizando uma máscara de cor. Uma máscara de cor permite selecionar cores de base em toda a imagem, e não apenas em uma área específica.

O limiar da cor permite refinar ainda mais a faixa das cores incluídas na área editável. O valor de limiar avalia o brilho de cada cor de base e determina quais pixels são incluídos na área editável. O ajuste do limiar de cor permite atenuar ou aguçar os pixels na borda da área editável. Para ajustar os níveis de limiar de uma máscara de cor, você pode utilizar uma visualização da imagem em tons de cinza, para exibir as áreas com máscaras em preto e as áreas editáveis em branco.

## Para definir uma área editável de cor uniforme

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Máscara de varinha mágica**.
2 Clique no botão **Normal** da barra de propriedades.
3 Digite um valor de tolerância na caixa **Tolerância**.
4 Clique em uma cor da imagem.



Para editar uma forma de imagem elaborada colocada contra um fundo simples, defina o fundo como área editável de cor uniforme e inverta a máscara para tornar a forma editável. Para obter mais informações sobre a inversão de máscaras, consulte "Inverter e remover máscaras" na página 392.

A cor do primeiro pixel em que você clica estabelece a cor de base. Todos os pixels adjacentes que estejam dentro da faixa de tolerância de cor especificada são incluídos na área editável. A área editável se expande até atingir os pixels com cores que ultrapassem a tolerância de cor especificada.

## Para definir uma área editável circundada por cor uniforme

1 Na caixa de ferramentas, escolha uma das seguintes opções:
- Ferramenta **Máscara de laço** — permite fazer o contorno de uma área da imagem e contrair a moldura de máscara em torno de uma faixa de cores especificada dessa área. Utiliza uma cor de base inicial.
- Ferramenta **Máscara magnética** — permite estabelecer uma moldura de máscara ao longo de uma área de transição entre as cores de uma imagem. Utiliza várias cores de base.

2 Clique no botão **Normal** da barra de propriedades.

3 Digite um valor de tolerância na caixa **Tolerância**.

4 Na janela de imagem, clique em uma cor para protegê-la contra alterações e clique em pontos diferentes para contornar a área editável.

5 Clique duas vezes para concluir o contorno.



É possível determinar se apenas a cor do primeiro pixel ou se a cor de todos os pixels em que se clicar estabelecerá uma cor de base. A faixa de tolerância indica a faixa de cores protegida de alterações. Quando o primeiro pixel em que você clica estabelece a cor de base, a área protegida expande-se até a tolerância de cor especificada ser atingida. Quando se utiliza a ferramenta **Máscara de laço**, o contorno concluído da área editável contrai-se a partir do contorno original para se ajustar à forma irregular produzida pela exclusão de todos os pixels do contorno original que estiverem dentro da faixa de tolerância de cor especificada. Quando se utiliza a ferramenta **Máscara magnética** , todo pixel clicado estabelece uma cor de base de modo que, sempre que se clica nele, a área protegida se expande até atingir a tolerância de cor especificada. A tolerância

de cor é medida em relação à cor de base atual e dentro de uma área específica em torno do ponteiro.

### Para definir áreas editáveis em toda a imagem

1 Clique em **Máscara** ▸ **Máscara de cor**.

2 Clique no botão do **modo Normal** .

3 Selecione **Cores amostradas** no menu pop-up do topo.

4 Clique na ferramenta **Conta-gotas** e em cada cor de base da janela de imagem.

5 Clique no botão **Visualizar**

6 Na caixa de listagem ao lado do botão **Visualizar**, escolha uma das seguintes opções:
- **Sobrepor** — exibe áreas protegidas cobertas por uma folha transparente avermelhada.
- **Tons de cinza** — exibe as áreas protegidas em preto e as áreas editáveis em branco.
- **Mate preto** — exibe as áreas protegidas cobertas por uma folha transparente preta.
- **Mate branco** — exibe as áreas protegidas cobertas por uma folha transparente branca.
- **Moldura** — exibe uma linha tracejada em torno da área editável.

7 Clique em **Mais** e ative uma das seguintes opções:
- **Normal** — determina a tolerância de cor com base na semelhança de cor entre os pixels
- **Modo HSB** — determina a tolerância de cor com base na semelhança entre níveis de matiz, saturação e brilho dos pixels

8 Na caixa ao lado de cada cor de base, especifique a porcentagem de variação de cor permitida entre os pixels dessa cor e os pixels restantes.

9 Na área **Limiar**, mova o controle deslizante **Limiar** e ative uma das seguintes opções:
- **Para preto** — todos os pixels com um valor de brilho acima do limiar são adicionados à área protegida
- **Para branco** — todos os pixels com um valor de brilho acima do limiar são adicionados à área editável



Se as cores da sessão anterior aparecerem na caixa de diálogo **Máscara de cor**, clique em **Redefinir** antes de criar uma nova máscara de cor.

O estilo de exibição de **Moldura** não fica disponível quando se desativa o comando **Marca de seleção visível** no menu **Máscara**.

## Inverter e remover máscaras

Você pode inverter uma máscara para que a área protegida passe a ser editável e a área editável fique protegida. É mais fácil inverter uma máscara ao definir a área da imagem que se deseja proteger do que definir a área que se deseja editar. Por exemplo, para editar uma forma elaborada em uma imagem contra um fundo simples, é mais fácil selecionar o fundo e depois inverter a máscara.

É possível remover uma máscara de uma imagem quando ela não é mais necessária.

### Para inverter uma máscara

- Clique em **Máscara** ▶ **Inverter**.

### Para remover uma máscara

- Clique em **Máscara** ▶ **Remover**.



Quando se remove uma máscara, áreas editáveis que estavam anteriormente flutuando na imagem são automaticamente mescladas com o fundo.

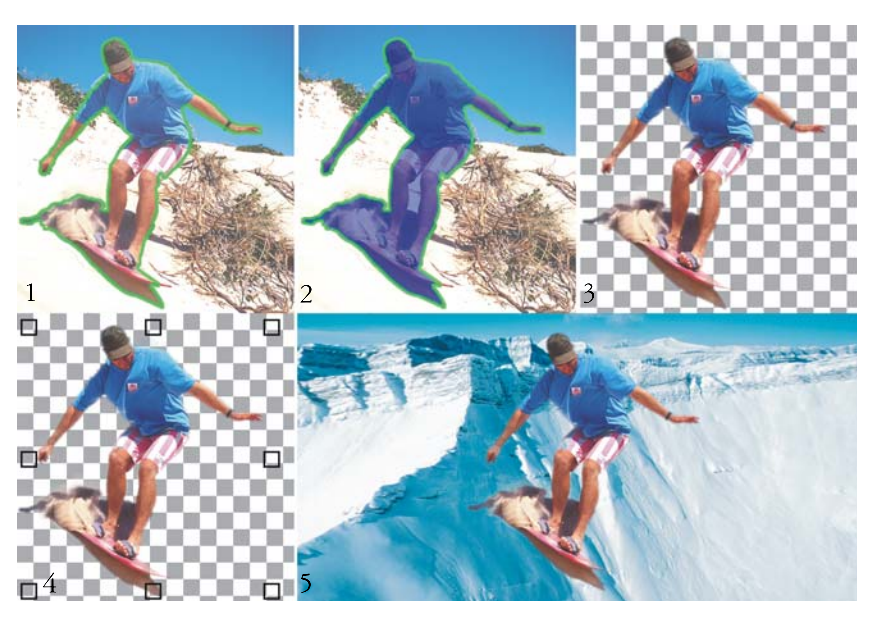
## Recortar áreas de imagem

O Lab de recorte permite recortar áreas de imagens removendo o fundo em torno dela. Esse recurso permite isolar áreas de imagem e preservar detalhes de borda, como bordas desfocadas ou fios.

Para recortar uma área de imagem, desenhe um destaque sobre suas bordas e aplique um preenchimento para definir o interior da área. Para avaliar os resultados, você pode visualizar o recorte com o fundo removido ou sobre um fundo cinza, branco ou preto. Pode-se também visualizar o recorte com a imagem original por baixo e com o destaque e o preenchimento exibidos. Se necessário, você pode retocar o recorte adicionando ou removendo detalhes ao longo das bordas.

Se cometer um erro, você pode apagar e refazer seções da área destacada e preenchida, desfazer ou refazer uma ação ou reverter para a imagem original.

Por padrão, o recorte é colocado como um objeto na janela de imagem e a imagem original é removida. Você também pode optar por manter o recorte e a imagem original, ou criar uma máscara de aparagem a partir do recorte.




*Fluxo de trabalho do Lab de recorte: (1) Destaque as bordas da área de imagem; (2) adicione um preenchimento à parte interna; (3) visualize o recorte e retoque-o, se necessário; (4) traga o recorte para a janela de imagem; (5 — opcional) coloque o recorte sobre a imagem de fundo.*

Também se pode aplicar mais zoom para obter uma imagem mais detalhada ou menos zoom para visualizar uma área maior da imagem. É possível enquadrar as áreas de imagem que ficam fora da janela de visualização.

## Para recortar uma área de imagem

1 Clique em **Imagem** ▸ **Lab de recorte**.

2 Clique na ferramenta **Marcador** .

3 Na janela de visualização, desenhe uma linha ao longo das bordas da área da imagem que deseja recortar.

A linha deve se sobrepor um pouco ao fundo em volta.

4 Clique na ferramenta **Preenchimento interno** e clique na área da imagem que deseja recortar.

5 Clique em **Visualizar**.

Se quiser retocar o recorte, clique na ferramenta **Adicionar detalhe** ou **Remover detalhe** e arraste até uma borda.

6 Na área **Resultados do recorte**, escolha uma das seguintes opções:
- **Recorte** — cria um objeto a partir do recorte e descarta a imagem original.
- **Recorte e imagem original** — cria um objeto a partir do recorte e preserva a imagem original.
- **Recorte como máscara de aparagem** — cria uma máscara de aparagem a partir do recorte e anexa a máscara de aparagem à imagem original. A máscara de aparagem é uma máscara anexada a um objeto e permite alterar sua transparência sem afetá-lo permanentemente. Se você criou um recorte a partir de uma imagem de fundo, o fundo é convertido em um objeto.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Apagar o destaque e o preenchimento | Clique na ferramenta **Borracha** e arraste-a sobre o destaque e o preenchimento que deseja remover. A ferramenta **Borracha** está disponível antes de você clicar em **Visualizar**. |
| Desfazer ou refazer uma ação | Clique no botão **Desfazer** ou **Refazer** . |
| Reverter para a imagem original | Clique em **Redefinir**. |

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Definir opções de visualização | Na área **Configurações de visualização**, ative uma das seguintes caixas de seleção:<br>• **Mostrar destaque —** exibe o destaque ao redor do recorte.<br>• **Mostrar preenchimento —** exibe o preenchimento dentro do recorte.<br>• **Mostrar imagem original —** exibe a imagem original por baixo do recorte.<br>Na caixa de listagem **Fundo**, escolha uma das seguintes opções:<br>• **Nenhum** — exibe o recorte sobre um padrão xadrez em preto-e-branco. Se a caixa de seleção **Mostrar imagem original** estiver ativada, as áreas removidas serão exibidas cobertas por um padrão xadrez em preto-e-branco semitransparente.<br>• **Tons de cinza** — exibe o recorte sobre um fundo cinza. Se a caixa de seleção **Mostrar imagem original** estiver ativada, as áreas removidas aparecerão tingidas de cinza.<br>• **Mate preto** — exibe o recorte sobre um fundo preto. Se a caixa de seleção **Mostrar imagem original** estiver ativada, as áreas removidas aparecerão tingidas de preto.<br>• **Mate branco** — exibe o recorte sobre um fundo branco. Se a caixa de seleção **Mostrar imagem original** estiver ativada, as áreas removidas aparecerão tingidas de branco. |



O Lab de recorte suporta imagens em RGB, CMYK, tons de cinza, cores da paleta e Lab. Quando as imagens em tons de cinza, cores da paleta e de Lab são trazidas para o Lab de recorte, elas são automaticamente convertidas em RGB ou CMYK, o que pode resultar em um leve mudança de cores. As cores originais da imagem são restauradas depois de se aplicar ou cancelar o comando **Lab de recorte**.

 **Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações máscaras, consulte "Trabalhar com máscaras" na seção "Máscaras e caminhos" da Ajuda.



# Aplicar efeitos especiais

O Corel PHOTO-PAINT fornece filtros de efeitos especiais que permitem aplicar uma ampla variedade de transformações às imagens. Por exemplo, você pode transformar imagens para simular desenhos, pinturas, gravuras ou arte abstrata.

Nesta seção, você aprenderá a:

- trabalhar com efeitos especiais
- aplicar efeitos de cor e tom
- gerenciar plug-ins

## Trabalhar com efeitos especiais

Os efeitos especiais do Corel PHOTO-PAINT permitem alterar a aparência de uma imagem. Você pode aplicar um efeito especial à imagem inteira ou utilizar uma máscara ou uma lente para transformar somente uma parte da imagem.

### Aplicar efeitos especiais

A seguir são apresentadas todas as categorias de efeitos especiais disponíveis, sendo que cada uma inclui diversos efeitos diferentes:

- Efeitos 3D
- Pinceladas artísticas
- Desfocagem
- Câmera
- Transformação de cor
- Contorno
- Criativo
- Personalizar
- Distorcer
- Ruído
- Textura

Quando aplica um efeito especial, você pode ajustar suas configurações a fim de controlar a forma como o efeito transforma uma imagem. Por exemplo, ao utilizar o efeito de vinheta para emoldurar uma imagem, você pode aumentar o valor do deslocamento e reduzir o valor do desbotamento a fim de diminuir o tamanho e a opacidade da moldura. Com o efeito de aquarela, é possível diminuir o tamanho do

pincel para mostrar mais detalhes da imagem ou aumentar o tamanho do pincel para obter um efeito abstrato.

### Aplicar efeitos especiais a uma parte da imagem

Você pode aplicar efeitos especiais em uma parte da imagem, definindo uma área editável. Para obter informações sobre áreas editáveis, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.

Você pode também utilizar uma lente para aplicar um efeito especial a uma parte da imagem. Os seguintes efeitos especiais também são tipos de lente predefinidos:

- Remoção de pontilhados
- Suavizar
- Atenuar
- Psicodélico
- Aguçar
- Dispersão
- Colocar em pixels
- Adicionar ruído
- Remover ruído
- Inverter
- Posterizar
- Limiar
- Solarizar

Quando se utiliza uma lente, as alterações não são aplicadas à imagem; em vez disso elas são vistas na tela por meio da lente. Para obter informações sobre lentes, consulte “Trabalhar com lentes” na página 375.

### Repetir e dissolver efeitos especiais

Você pode repetir um efeito especial para intensificar seu resultado. Você pode também dissolver um efeito para diminuir sua intensidade e definir como o efeito é mesclado com a imagem. Para obter informações sobre a repetição e a dissolução de um efeito especial aplicado, consulte “Desfazer, refazer, repetir e dissolver” na Ajuda. Para obter informações sobre modos de mesclagem, consulte “Entender modos de mesclagem” na Ajuda.

## Para aplicar um efeito especial

1 Clique em **Efeitos**, escolha uma categoria de efeito especial e clique em um efeito.

2 Ajuste as configurações do filtro do efeito especial.



Se a imagem tiver um ou mais objetos, o efeito especial será aplicado somente ao fundo ou ao objeto selecionado.



Ao visualizar o efeito especial na janela de imagem, mantenha pressionada a tecla **F2** para ocultar a caixa de diálogo de efeito especial.

Alguns efeitos especiais podem afetar a forma do objeto ao qual são aplicados. Para manter o contorno da forma original do objeto, ative o botão **Bloquear transparência do objeto** na janela de encaixe **Objetos**. As áreas que ficarem entre o contorno da forma original e a nova forma do objeto são preenchidas com cor preta.

### Para aplicar um efeito especial a uma área editável

1 Defina uma área editável.

2 Clique em **Efeitos**, escolha uma categoria de efeito especial e clique em um efeito.

3 Ajuste as configurações na caixa de diálogo.

### Para repetir um efeito especial

- Clique em **Efeitos** ▸ **Repetir** e clique em uma das seguintes opções:
  - **Repetir {último efeito}** — repete o último efeito aplicado
  - **{Último efeito} em todos os visíveis** — repete, em todos os elementos visíveis de uma imagem, o último efeito aplicado
  - **{Último efeito} em todos os selecionados** — repete, em todos os objetos selecionados de uma imagem, o último efeito aplicado

## Aplicar efeitos de cor e tom

Você pode transformar a cor e o tom de uma imagem a fim de produzir um efeito especial. Por exemplo, você pode criar uma imagem que parece um negativo de uma fotografia ou nivelar a aparência de uma imagem.

### Para aplicar efeitos de cor e tom

- Clique em **Imagem** ▸ **Transformar** e clique em uma das seguintes opções:
  - **Inverter** — permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico.
  - **Posterizar** — permite reduzir o número de valores tonais em uma imagem a fim de remover as gradações e criar áreas maiores de uma cor chapada

- **Limiar** — permite especificar um valor de brilho como limiar. Pixels com valor de brilho acima ou abaixo do limiar são exibidos em branco ou preto, dependendo da opção de limiar especificada.

Se for exibida uma caixa de diálogo, ajuste as configurações de efeito.

## Gerenciar plug-ins

Os plug-ins oferecem recursos e efeitos adicionais para a edição de imagens no Corel PHOTO-PAINT. Filtros plug-in de efeitos especiais processam informações da imagem e a alteram conforme especificações predefinidas.

Ao iniciar, o Corel PHOTO-PAINT detecta e carrega automaticamente os plug-ins que estão na pasta de plug-ins. É possível acrescentar plug-ins à pasta de plug-ins ou acrescentar plug-ins instalados em outros locais. Lembre-se de que os plug-ins de terceiros precisam ser instalados em pastas às quais você tenha acesso de leitura e gravação. Você pode desativar os plug-ins que não são utilizados.

### Para instalar um plug-in de outro local

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Plug-ins**.

3 Clique em **Adicionar**.

4 Escolha a pasta na qual o plug-in está armazenado.

### Para desativar um plug-in

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Plug-ins**.

3 Desative a caixa de seleção ao lado do plug-in que você deseja desativar.



Você pode também desativar um plug-in e removê-lo da lista, clicando nele para destacá-lo e clicando no botão **Remover**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre a aplicação de efeitos especiais, consulte "Aplicar efeitos especiais" na seção “Pintura e efeitos especiais” da Ajuda.



# Desenhar e pintar

O Corel PHOTO-PAINT permite criar imagens ou modificar imagens existentes, utilizando uma variedade de ferramentas de forma e pintura.

Nesta seção, você aprenderá a:

- desenhar formas e linhas
- aplicar pinceladas
- espalhar imagens
- usar uma caneta sensível à pressão

## Desenhar formas e linhas

É possível adicionar formas, como quadrados, retângulos, círculos, elipses e polígonos, a imagens. Por padrão, as formas são adicionadas a uma imagem como novos objetos. As formas podem ser contornadas, preenchidas ou renderizadas como objetos separados e editáveis. Para obter mais informações sobre objetos, consulte “Criar objetos” na página 421.

Você pode também adicionar linhas a imagens. Ao adicionar linhas, especifique a largura, a transparência e a forma de união dos segmentos de linha. A cor do primeiro plano atual determina a cor da linha.

### Para desenhar um retângulo ou uma elipse

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:
   - Ferramenta **Retângulo**
   - Ferramenta **Elipse**

2 Na barra de propriedades, escolha umas das seguintes opções na caixa de listagem **Preenchimento** :
   - **Preenchimento uniforme**
   - **Preenchimento gradiente**
   - **Preenchimento bitmap**

- **Preenchimento de textura**

Para editar o preenchimento, clique no botão **Editar** na barra de propriedades.

3 Arraste a janela de imagem até o retângulo ou a elipse estar no tamanho desejado.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Desativar o preenchimento | Clique no botão **Desativar** na barra de propriedades. |
| Aplicar um contorno | Digite um valor na caixa **Borda** na barra de propriedades para especificar a largura da borda em pixels. |
| Arredondar os cantos de um retângulo | Digite um valor na caixa **Raio** na barra de propriedades. |
| Alterar a transparência | Digite um valor na caixa **Transparência** na barra de propriedades. |

## Para desenhar um polígono

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polígono** .

2 Na barra de propriedades, escolha umas das seguintes opções na caixa de listagem **Preenchimento** :

- **Preenchimento uniforme**
- **Preenchimento gradiente**
- **Preenchimento bitmap**
- **Preenchimento de textura**

Para editar o preenchimento, clique no botão **Editar** na barra de propriedades.

3 Clique no local em que deseja definir os pontos de ancoragem do polígono e clique duas vezes para definir o último ponto de ancoragem.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Desativar o preenchimento | Clique no botão **Desativar** na barra de propriedades. |
| Aplicar um contorno ao polígono | Digite um valor na caixa **Borda** na barra de propriedades para especificar a largura da borda em pixels. |

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Alterar a forma de união dos segmentos de contorno | Escolha um tipo de união na caixa de listagem **Junções da forma** na barra de propriedades. |

## Para desenhar uma linha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha** .

2 Digite um valor na caixa **Largura** na barra de propriedades.

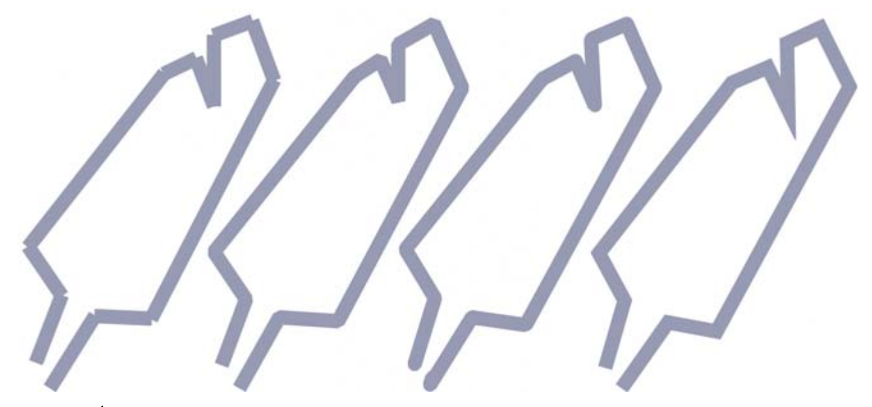
3 Clique no botão **Cor** na barra de propriedades e escolha uma cor.

4 Na barra de propriedades, abra a caixa de listagem **Junção de linha** e clique em uma das seguintes opções:
- **Extremidade** — une os segmentos. Se você especificar um valor de largura mais elevado, um espaço aparecerá entre os segmentos unidos.
- **Preenchido** — preenche os espaços entre os segmentos unidos.
- **Redondo** — arredonda os cantos entre os segmentos unidos.
- **Ponto** — faz pontos nos cantos dos segmentos unidos.

5 Arraste a janela de imagem para desenhar um único segmento de linha.

### Você pode também

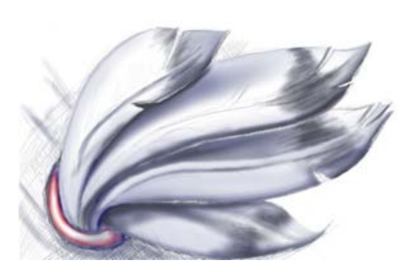
| | |
|---|---|
| Desenhar uma linha com vários segmentos | Na janela de imagem, clique no local em que deseja iniciar e terminar cada segmento e clique duas vezes para finalizar a linha. |
| Alterar a transparência | Digite um valor na caixa **Transparência** na barra de propriedades. |



*É possível também especificar como as linhas se unem:* ***Extremidade, Preenchido, Redondo*** *ou* ***Ponto****.*

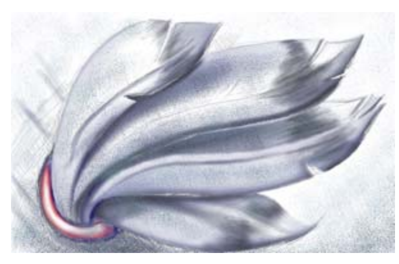
## Aplicar pinceladas

As ferramentas de pintura permitem imitar uma variedade de meios de pintura e desenho. Por exemplo, aplique pinceladas que imitem aquarelas, pastéis, marcadores de feltro e canetas. Por padrão, as pinceladas são adicionadas ao objeto ativo ou ao fundo. Também podem ser renderizadas como objetos separados. Para obter informações sobre objetos, consulte “Criar objetos” na página 421.
Os

| Tipo de pincel predefinido | Pintar uma imagem |
|---|---|
|  *Aerógrafo* |  *O* ***Aerógrafo*** *é usado para sombreamento.* |



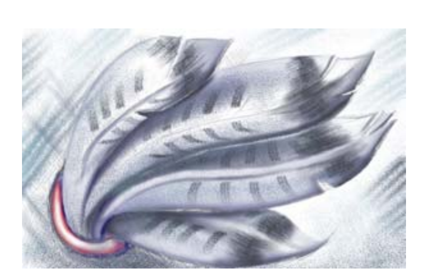
***Pulverizador***



*As cores são espirradas para adicionar textura.*



***Pincel***



*Adiciona-se um efeito decorativo com um pincel de* ***Pêlo de camelo****.*

O tipo de ferramenta de pintura e de pincel que você escolher determina a aparência da pincelada na imagem. Quando se pinta com um pincel predefinido, os atributos de pincel da ferramenta de pintura são predeterminados.

A cor da pincelada é determinada pela cor de primeiro plano atual, que é exibida na área de controle de cores. Você pode também escolher uma cor de primeiro plano retirando uma amostra de cor de uma imagem. Para obter mais informações sobre a escolha de cores, consulte "Trabalhar com cor" na página 335.

Além de pintar com cores, aplique imagens e texturas pintando com um preenchimento. Você pode também aplicar uma pincelada a um caminho. Para obter mais informações, consulte "Aplicar pinceladas a caminhos" na Ajuda.

## Para pintar com um pincel predefinido

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura** .
2 Abra o seletor da **ferramenta Pintura** na barra de propriedades e clique em uma ferramenta de pintura.
3 Escolha um tipo de pincel predefinido na caixa de listagem **Tipo de pincel** na barra de propriedades.

4 Na área de controle de cores, na caixa de ferramentas, clique duas vezes na amostra de cor **Primeiro plano** e escolha uma cor.

5 Arraste a janela de imagem.

Para restringir o pincel a uma linha reta horizontal ou vertical, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta o mouse e pressione **Shift** para alterar a direção.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Alterar a forma do pincel | Escolha uma forma de pincel no seletor **Forma da ponta** na barra de propriedades. |
| Alterar o tamanho do pincel | Digite um valor na caixa **Tamanho** na barra de propriedades. |
| Alterar a transparência | Digite um valor na caixa **Transparência** na barra de propriedades. |

## Para pintar com uma cor amostrada de uma imagem

1 Clique na ferramenta **Conta-gotas** .

2 Clique em uma cor na janela de imagem.

3 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura** .

4 Abra o seletor da **ferramenta Pintura** na barra de propriedades e clique em uma ferramenta de pintura.

5 Escolha um tipo de pincel predefinido na caixa de listagem **Tipo** na barra de propriedades.

6 Arraste a janela de imagem.

## Para pintar com um preenchimento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento** .

2 Na barra de propriedades, escolha um tipo de preenchimento.

3 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Clone** .

4 Na barra de propriedades, abra o seletor de **ferramenta Clone** e clique na ferramenta **Clone do preenchimento** .

5 Arraste a janela de imagem.

## Espalhar imagens

Em vez de pintar com um pincel, você pode pintar com bitmaps totalmente coloridos e em escala reduzida. Por exemplo, você pode aprimorar paisagens espalhando nuvens pelo céu ou folhagem por um gramado.

O Corel PHOTO-PAINT inclui várias imagens usadas para criar listas de espalhamento. Você pode carregar uma lista de espalhamento predefinida, editar uma predefinição ou criar uma lista de espalhamento salvando imagens em uma lista de imagens. Você pode editar as imagens de origem a qualquer momento.



*Neste exemplo foram espalhadas borboletas em torno à rosa.*

### Para espalhar imagens

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espalhador de imagens** .

2 Escolha uma lista de imagens predefinidas na caixa de listagem **Tipo** na barra de propriedades.

3 Digite um valor na caixa **Tamanho** na barra de propriedades.

4 Arraste a janela de imagem.

### Para carregar uma lista de imagens

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espalhador de imagens** .

2 Clique no botão **Carregar lista de imagens**  na barra de propriedades.

3 Escolha a pasta em que a lista de imagens está armazenada.

4 Clique em um nome de arquivo.

5 Clique em **Abrir**.

### Para criar uma lista de espalhamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espalhador de imagens** .

2 Escolha uma lista de imagens predefinidas na caixa de listagem **Tipo** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Criar lista de espalhamento** na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Criar lista de espalhamento**, especifique o conteúdo da lista de espalhamento.

## Usar uma caneta sensível à pressão

O Corel PHOTO-PAINT oferece configurações para controlar as pinceladas aplicadas quando se usa uma caneta sensível à pressão ou uma ponta. A pressão aplicada com a caneta sobre uma mesa digitalizadora determina o tamanho, a opacidade e outros atributos da pincelada.

### O Para configurar uma mesa digitalizadora

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Geral**.

3 Na área **Mesa digitalizadora**, clique no botão **Configuração**.

4 Aplique cinco pinceladas usando uma faixa completa de pressão.



O Corel PHOTO-PAINT configura automaticamente várias canetas sensíveis à pressão. Se sua caneta sensível à pressão tiver sido configurada automaticamente, o botão **Configuração da mesa digitalizadora** aparecerá acinzentado.

### Para configurar os atributos de uma caneta sensível à pressão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura** .

2 Na barra de propriedades, abra o seletor de **ferramenta Pintura** e clique em uma ferramenta de pintura.

3 Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, clique na seta na barra **Configurações da caneta**.

Se a janela de encaixe **Configurações de pincel** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Configurações de pincel**.

4 Digite valores em qualquer das seguintes caixas:

- **Tamanho** — permite especificar o tamanho da ferramenta de pintura. Use um valor de -999 a 999.
- **Opacidade** — permite ajustar a transparência da pincelada. Valores positivos ou negativos não terão efeito se a transparência da ferramenta estiver definida como 0 ou se já estiver definida no máximo. Use um valor de -99 a 100.
- **Borda suave** — permite especificar a largura da borda transparente em uma pincelada. Use um valor de -99 a 100.
- **Matiz** — permite deslocar o matiz da cor da tinta em torno da Roda de cores até o grau especificado.
- **Saturação** — representa a variação máxima na saturação da cor da tinta. Use um valor de -100 a 100.
- **Iluminação** — representa a variação máxima da iluminação da cor da tinta. Use um valor de -100 a 100.
- **Textura** — permite especificar a quantidade de textura visível da ferramenta de pintura atual. Use um valor de -100 a 100.
- **Sangramento** — permite especificar a velocidade com que uma pincelada sai da pintura. Use um valor de -100 a 100.
- **Manter cor** — funciona junto com o valor de sangramento para ajustar os traços de tinta que permanecem em toda a pincelada. Use um valor de -100 a 100.
- **Alongamento** — representa o nível de inclinação e rotação da caneta. Use um valor de 0 a 999.

5 Arraste a caneta, variando a pressão aplicada sobre a mesa digitalizadora, para testar os atributos.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre as ferramentas de forma e pintura no Corel PHOTO-PAINT, consulte “Desenhar e pintar” na seção “Pintura e efeitos especiais” da Ajuda.



# Preencher imagens

No Corel PHOTO-PAINT, é possível preencher objetos, áreas editáveis e imagens com cores, padrões e texturas. Você pode escolher entre uma grande variedade de preenchimentos e também criar seus próprios preenchimentos.

Nesta seção, você aprenderá a:

- aplicar preenchimentos uniformes
- aplicar preenchimentos gradientes
- aplicar preenchimentos de bitmap
- aplicar preenchimentos de textura
- aplicar preenchimentos dégradés

## Aplicar preenchimentos uniformes

Os preenchimentos uniformes são o tipo de preenchimento mais simples. São cores sólidas que você pode aplicar a imagens.

### Para aplicar um preenchimento uniforme

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preencher** .

Para preencher um objeto, é preciso selecioná-lo com a ferramenta **Seletor de objetos** antes de aplicar o preenchimento.

2 Clique no botão **Preenchimento uniforme** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento** , na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** , escolha um modelo de cor na caixa de listagem **Modelo**.

5 Clique em uma cor na área de seleção de visual.

6 Clique em **OK**.

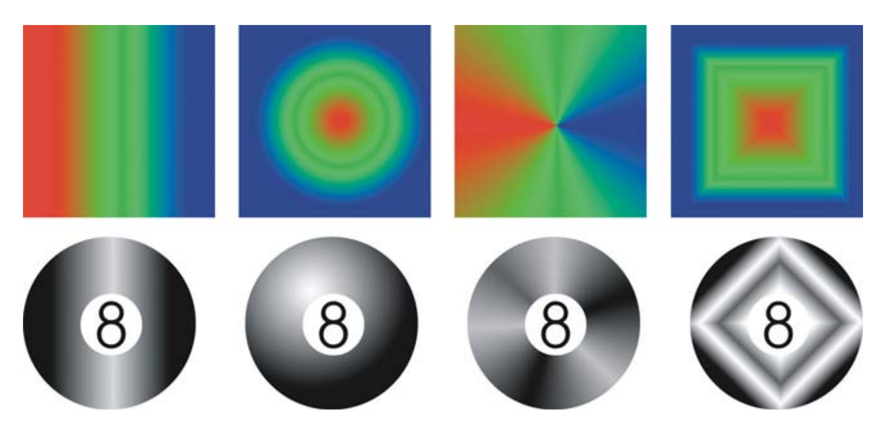
7 Clique no local em deseja aplicar o preenchimento na imagem.



Para aplicar preenchimento a um objeto de texto, renderize antes o texto como uma área editável selecionando o objeto de texto com a ferramenta **Texto** e clicando no botão **Criar máscara de texto** na barra de propriedades. Isso produz uma área editável na forma de texto, à qual você pode aplicar preenchimentos.

## Aplicar preenchimentos gradientes

Preenchimentos gradientes mudam de uma cor para a outra, ao longo de um caminho linear, radial, cônico, quadrado ou retangular. Você pode usar preenchimentos gradientes para criar a ilusão de profundidade. É possível escolher um preenchimento predefinido ou criar um gradiente personalizado.




*Preenchimentos gradientes lineares, radiais, cônicos e retangulares*

### Para aplicar um preenchimento gradiente predefinido

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preencher**.

Para preencher um objeto, selecione-o utilizando a ferramenta **Seletor de objeto** antes de aplicar o preenchimento.

2 Clique no botão **Preenchimento gradiente** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento**, na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento gradiente**, escolha um preenchimento gradiente predefinido na caixa de listagem **Predefinições**.

5 Clique em **OK**.

6 Clique no local em deseja aplicar o preenchimento na imagem.

### Para criar um preenchimento gradiente personalizado

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento** .

2 Clique no botão **Preenchimento gradiente** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento** , na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento gradiente**, escolha um preenchimento gradiente na caixa de listagem **Predefinições**.

5 Escolha um tipo de preenchimento gradiente na caixa de listagem **Tipo**.

6 Ative a opção **Personalizada** na área **Mistura de cores**.

7 Clique duas vezes na área acima da **Faixa de cores** para adicionar um marcador de cor e clique em uma cor na paleta de cores.

Para alterar a localização de um marcador de cor, arraste-o para a nova posição.

## Aplicar preenchimentos de bitmap

Preenchimentos de bitmap são bitmaps que você pode usar para preencher um objeto ou imagem. Preenche-se uma área com um único bitmap. Além disso, você pode colocar lado a lado, ou repetir, um bitmap menor em toda uma área para criar um padrão contínuo.

É possível preencher imagens com preenchimentos de bitmap predefinidos ou criar preenchimentos de bitmap personalizados a partir de imagens salvas ou de áreas editáveis. Para obter informações sobre a definição de áreas editáveis, consulte “Definir áreas editáveis” na página 386.

É melhor utilizar bitmaps menos complexos para preenchimentos, pois bitmaps complexos sobrecarregam a memória e lentos para serem exibidos. A complexidade de um bitmap é determinada por seu tamanho, sua resolução e profundidade de bits.




*Preenchimentos de bitmap podem ser usados para criar fundos e texturas interessantes.*

## Para aplicar um preenchimento de bitmap

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento** .

Para preencher um objeto, selecione-o utilizando a ferramenta **Seletor de objetos** antes de aplicar o preenchimento.

2 Clique no botão **Preenchimento de bitmap** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento** , na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento de bitmap** abra o seletor de **Preenchimento de bitmap** e clique em um preenchimento.

5 Especifique os atributos desejados.

6 Clique em **OK**.

7 Clique no local em deseja aplicar o preenchimento na imagem.



Os modos de mesclagem controlam a maneira como a cor do primeiro plano ou do preenchimento se mistura com a cor de base da imagem. Você pode alterar a configuração do modo de mesclagem do padrão (Normal) para propósitos específicos de mistura. Para obter mais informações sobre modos de mesclagem, consulte “Entender modos de mesclagem” na Ajuda.

## Para colocar um preenchimento de bitmap em ladrilho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento** .

2 Clique no botão **Preenchimento de bitmap** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento**, na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento de bitmap** abra o seletor de **Preenchimento de bitmap** e clique em um preenchimento.

5 Na área **Tamanho**, desative as caixas de seleção **Usar tamanho original** e **Usar a escala no bitmap para ajustar**.

6 Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura** para especificar ao tamanho dos bitmaps lado a lado.



Para preencher a imagem com um grande bitmap único, ative a caixa de seleção **Usar a escala no bitmap para ajustar** na área **Tamanho**.

### Para criar um preenchimento de bitmap a partir de uma área editável

1 Defina uma área editável.

2 Clique em **Editar** ▸ **Criar preenchimento a partir da seleção**.

3 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

4 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

O preenchimento de bitmap que você criou é adicionado ao seletor **Preenchimento de bitmap**.

## Aplicar preenchimentos de textura

Preenchimentos de textura são padrões tridimensionais. Você pode utilizar preenchimentos de textura predefinidos, como água, minerais e nuvens, ou editar uma predefinição para criar um preenchimento de textura personalizado. Não é possível importar arquivos para utilizá-los como preenchimentos de textura.

Ao editar um preenchimento de textura, você pode modificar parâmetros, como suavidade, densidade, brilho e cores. Os parâmetros variam para cada textura.





*Você pode modificar os atributos de um preenchimento de textura para mudar sua aparência.*

## Para aplicar um preenchimento de textura

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento** .

Para preencher um objeto, selecione-o utilizando a ferramenta **Seletor de objetos** antes de aplicar o preenchimento.

2 Clique no botão **Preenchimento de textura** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Editar preenchimento** , na barra de propriedades.

4 Na caixa de diálogo **Preenchimento de textura**, escolha uma biblioteca de texturas na caixa de listagem **Biblioteca de texturas**.

5 Escolha uma textura na lista **Textura**.

6 Clique em **OK**.

7 Clique no local em deseja aplicar o preenchimento na imagem.



Os preenchimentos de textura são escalados para a imagem ou área da imagem em que são aplicados.

Não é possível colocar preenchimentos de textura lado a lado.



Para aplicar preenchimento a um objeto de texto, renderize primeiramente o texto como uma área editável selecionando o objeto de texto com a ferramenta **Texto** **e clicando no botão** Criar máscara de texto na barra de

propriedades. Isso produz uma área editável na forma de texto, à qual você pode aplicar preenchimentos.

## Aplicar preenchimentos dégradés

Os preenchimentos dégradés permitem criar uma mistura gradual entre as cores de uma área. Eles são semelhantes aos preenchimentos gradientes, mas podem ser ajustados diretamente na janela da imagem. Os preenchimentos dégradés são baseados em padrões planos, lineares, elípticos, radiais, retangulares, quadrados ou cônicos. Também podem ser feitos de bitmaps ou padrões de textura.

Quando você aplica um preenchimento dégradé a uma imagem, uma seta dégradé que marca a transição de uma cor para outra aparece na janela da imagem. Cada cor do preenchimento dégradé é representada por um nó quadrado na seta de dégradé. É possível alterar e adicionar cores ou ajustar a transparência de cores individuais. Além disso, é possível ajustar o tamanho do preenchimento dégradé.





*Os preenchimentos dégradés podem ser utilizados para valorizar uma imagem. É possível ajustar os preenchimentos dégradés na janela da imagem.*

### Para aplicar um preenchimento dégradé

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .

Para preencher um objeto, selecione-o utilizando a ferramenta **Seletor de objetos** antes de aplicar o preenchimento.

2 Escolha um tipo de preenchimento dégradé na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** da barra de propriedades.

3 Escolha **Personalizado** na caixa de listagem **Estilo de preenchimento interativo** na barra de propriedades.

4 Arraste a janela de imagem para definir a seta de dégradé.

5 Arraste uma amostra de cores da paleta de cores para um nó de cor na seta de dégradé. Uma seta preta é exibida para indicar que a amostra de cor está em posição.

Se não for exibida uma paleta de cores, clique em **Janela** ▸ **Paleta de cores** e escolha uma paleta.



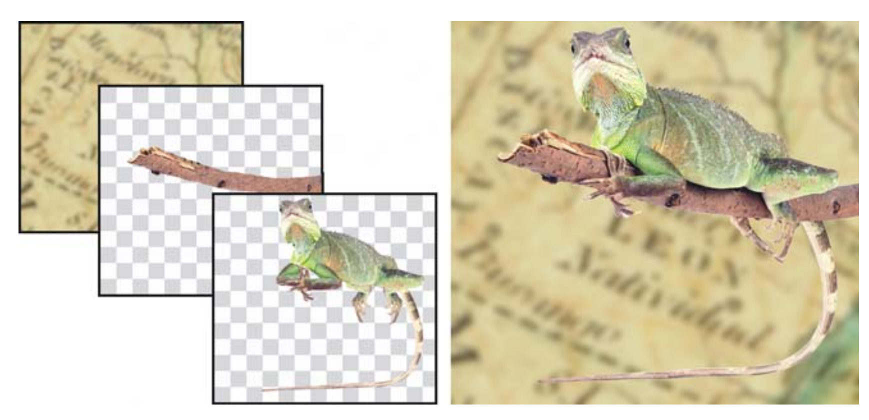
## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com imagens, consulte "Preencher imagens" na seção "Cores e preenchimentos" da Ajuda.



# Trabalhar com objetos

É possível aumentar os recursos de edição de imagem utilizando objetos, elementos de imagem independentes que flutuam sobre o fundo. Objetos são camadas transparentes que se empilham umas sobre as outras. O fundo forma a camada inferior e, quando se criam novos objetos, estes são adicionados ao topo da pilha. Por exemplo, quando se abre uma foto, ela fica sendo o fundo. Depois, você pode adicionar formas, pinceladas, imagens espalhadas e outros objetos sobre a foto.



*Objetos são como camadas transparentes que se empilham umas sobre as outras. Esta imagem consiste em um fundo e dois objetos de foto.*

Nesta seção, você aprenderá a:

- criar objetos
- agrupar e combinar objetos

## Criar objetos

No Corel PHOTO-PAINT, você cria objetos a partir de:

- pinceladas
- formas

- fundo
- áreas editáveis

Você pode criar objetos desde o início aplicando pinceladas ou criando formas, ou pode adicionar pinceladas e formas a um objeto já existente. Para obter mais informações sobre a aplicação de pinceladas ou criação de formas, consulte “Desenhar e pintar” na página 403.

Também se pode criar um objeto utilizando uma imagem inteira de fundo. O fundo não pode ser editado ou movido na ordem de empilhamento, a menos que seja convertido em objeto.

Outra maneira de criar um objeto é definir uma área editável em um fundo de imagem ou em outro objeto. Quando você cria um objeto a partir de uma área editável, só pode incluir os elementos visíveis naquela área. Se um objeto estiver oculto por outros objetos e não for possível vê-lo, não será incluído na área editável. Para obter informações sobre a definição de áreas editáveis, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.





*É possível criar um objeto utilizando parte de uma imagem de fundo. Aqui, uma área editável é definida e depois a seleção é copiada e movida.*

Todos os objetos de uma imagem têm a mesma resolução e o mesmo modo de cor. À medida que se adicionam objetos a um arquivo, seu tamanho aumenta, ocupando mais memória. Para reduzir o tamanho do arquivo, nivele a imagem combinando os objetos. Para obter mais informações sobre a combinação de objetos, consulte “Agrupar e combinar objetos” na página 424.

Para preservar os objetos quando você salva uma imagem, salve a imagem com o formato de arquivo nativo do Corel PHOTO-PAINT (CPT). Para obter mais informações sobre como salvar objetos, consulte “Salvar e fechar” na página 459.

### Para criar um objeto utilizando uma ferramenta de pincel

1 Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Novo objeto**.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura** .

3 Defina os atributos na barra de propriedades.

4 Arraste a janela de imagem para criar uma pincelada.



Quando o comando **Marca de seleção visível** do menu **Objeto** está ativado, um contorno tracejado, denominado marca de seleção, envolve o novo objeto.

Por padrão, todas as pinceladas e imagens espalhadas são adicionadas ao objeto ativo.

### Para criar um objeto utilizando uma ferramenta de forma

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma ferramenta de forma.

2 Defina os atributos na barra de propriedades.

3 Arraste a janela de imagem para criar uma forma.



Para adicionar uma forma ao objeto ativo, em vez de criar um novo objeto, desative o botão **Novo objeto**  na barra de propriedades.

### Para criar um objeto utilizando uma imagem inteira de fundo

- Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Do fundo**.

### Para criar um objeto utilizando uma área editável

1 Na janela de encaixe **Objetos**, clique na miniatura do fundo ou de um objeto.

Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.

2 Defina uma área editável.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Objeto: copiar seleção.**



Para remover a uma área editável de uma imagem ao criar um objeto, clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Objeto: recortar seleção.**

### Para criar um objeto utilizando todos os elementos visíveis em uma área editável

1 Defina uma área editável.

2 Clique em **Editar ▸ Copiar visível**.

3 Clique em **Editar ▸ Colar ▸ Colar como novo objeto**.

## Agrupar e combinar objetos

Você pode agrupar objetos para que eles se comportem como se fossem um só. Os objetos agrupados podem ser movidos, excluídos ou transformados, como uma única entidade. Você adiciona objetos a um grupo já existente e desagrupa os objetos para editá-los individualmente.



*Objetos agrupados podem ser movidos ou transformados em cinjunto. Neste exemplo, a bola e as caixas são agrupadas e redimensionadas como grupo.*

Você pode também agrupar objetos criando um grupo de aparagem. Os grupos de aparagem permitem combinar as características dos objetos, colocando os elementos de imagem de um ou mais objetos na forma de outro. As características dos objetos secundários são inseridas na forma do objeto primário. Por exemplo, se o objeto primário for uma figura de uma flor e o objeto secundário uma figura do céu, o resultado será uma forma de flor com a cor e a textura do céu. Um objeto é primário em relação aos outros que estão acima dele na ordem de empilhamento, e um objeto secundário não pode ficar abaixo do objeto primário. Para criar um grupo de aparagem utilizando a imagem de fundo, primeiro é necessário transformar o fundo em objeto. Você pode desfazer o grupo de aparagem a qualquer momento.

A combinação de objetos permite agrupá-los permanentemente. É possível combinar vários objetos em um único objeto ou objetos com o fundo. Quando você combina

objetos, perde a possibilidade de editá-los independentemente. Você pode também reduzir o tamanho de arquivo de uma imagem combinando objetos.

### Para agrupar objetos

1 Na janela de imagem, selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Organizar** ▸ **Agrupar**.

### Para adicionar um objeto a um grupo de objetos

1 Na janela de imagem, selecione um objeto de um grupo.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto a ser adicionado.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Organizar** ▸ **Agrupar**.

### Para desagrupar objetos

1 Na janela de imagem, clique em um objeto de um grupo.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Organizar** ▸ **Desagrupar**.

### Para criar um grupo de aparagem

1 Na janela de encaixe **Objetos**, clique na coluna à esquerda da miniatura do objeto para transformá-lo em um objeto secundário. Um ícone de **clipe** ✐ é exibido.

Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.

2 Na janela de imagem, selecione o objeto secundário e arraste-o sobre o objeto primário.



Apenas as áreas do objeto secundário que estiverem dentro dos limites do objeto primário ficam visíveis. Do contrário, apenas a marca de seleção do objeto secundário fica visível.

O objeto secundário deve estar acima do objeto primário na ordem de empilhamento da janela de encaixe **Objetos**.

### Para desfazer um grupo de aparagem

- Na janela de encaixe **Objetos**, clique no ícone de **Clipe** ✐ ao lado de cada objeto secundário.

Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.

## Para combinar objetos

### Para combinar

| | |
|---|---|
| Múltiplos objetos em um único objeto. | Selecione os objetos e clique em **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos**. |
| Um ou mais objetos com o fundo | Selecione um ou mais objetos e clique em **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos com o fundo**. |
| Todos os objetos com o fundo. | Clique em **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar todos os objetos com o fundo**. |



Quando você combina objetos com o fundo, eles tornam-se parte da camada do fundo e não podem mais ser editados como objetos individuais.



Você pode especificar um modo de mesclagem e um nível de transparência antes de combinar objetos, modificando as configurações na caixa de listagem **Modo de mesclagem** e na caixa **Opacidade**, na janela de encaixe **Objetos**. Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos, consulte "Trabalhar com objetos" na seção "Objetos" da Ajuda.



# Modificar objetos

Objetos são elementos de imagem independentes que podem ser colocados um sobre o outro em camadas. É possível transformar objetos, alterar as suas bordas, adicionar sombreamentos e ajustar a sua transparência. Objetos podem ser alterados sem afetar os demais objetos da imagem.

Nesta seção, você aprenderá a:

- transformar objetos
- alterar as bordas dos objetos
- adicionar sombreamentos a objetos

## Transformar objetos

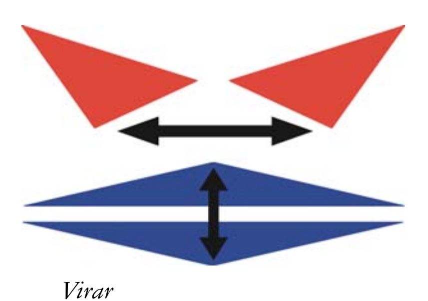
Você pode alterar a aparência dos objetos utilizando uma das seguintes transformações:

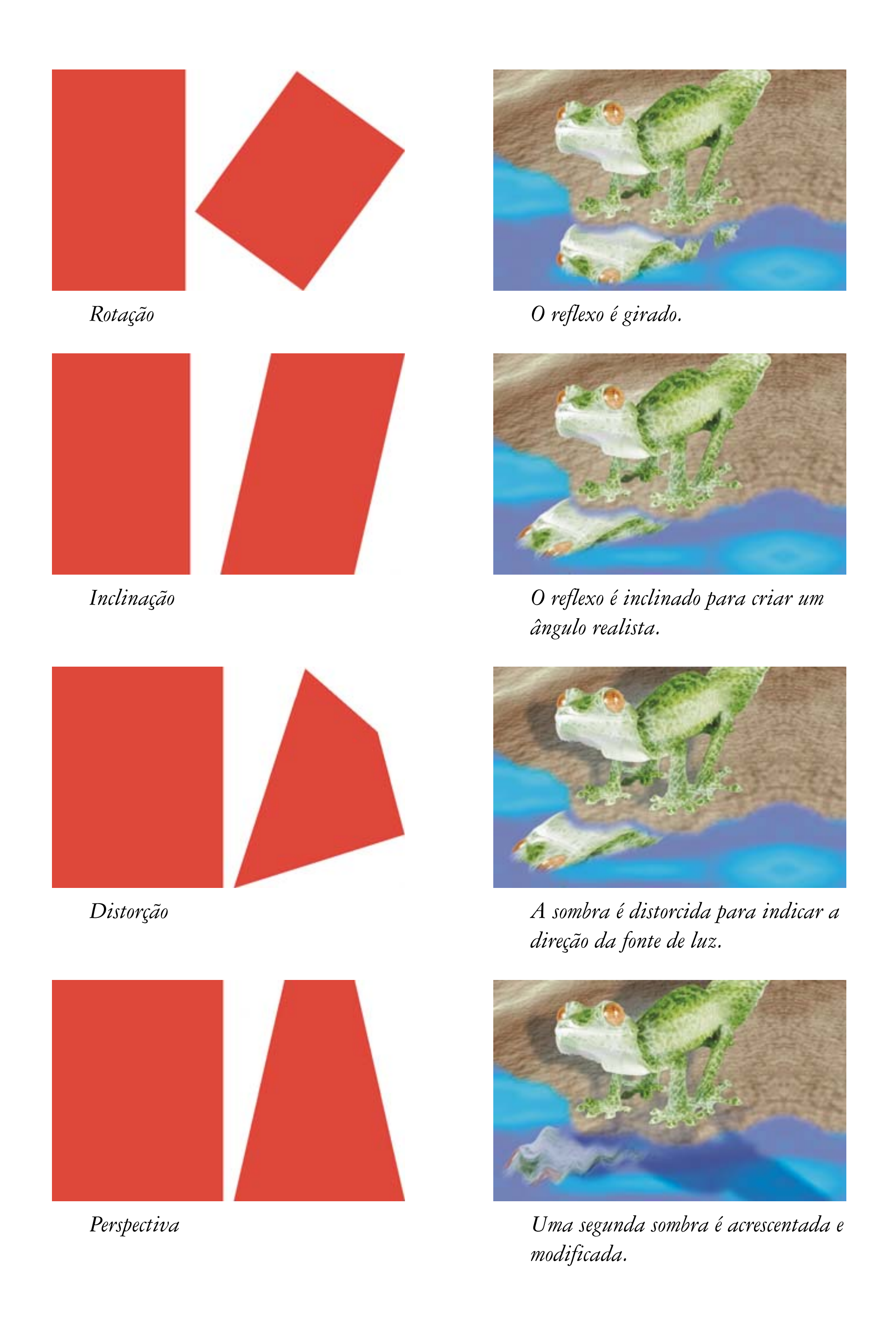
| Transformação | Descrição |
|---|---|
| Dimensionamento | Permite alterar a largura e a altura de um objeto. |
| Mudar a escala | Permite dimensionar um objeto com uma porcentagem do seu tamanho original. |
| Rotação | Permite virar um objeto ao redor de seu centro de rotação. |
| Virar | Permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto. |
| Inclinação | Permite inclinar o objeto para um lado. |
| Distorção | Permite esticar um objeto de modo não proporcional. |

| Transformação | Descrição |
|---|---|
| Aplicação de perspectiva | Permite proporcionar a um objeto a aparência de profundidade. |

É possível aplicar transformações de forma livre na janela de imagem ou ajustar manualmente as configurações para obter resultados mais precisos.

Você pode aplicar transformações a um único objeto ou a objetos múltiplos simultaneamente.

| Transformação | Aplicada a objetos em uma imagem |
|---|---|
| <br>*Dimensionar e mudar a escala* |  <br>*A escala do objeto de foto é diminuída para que ele caiba na imagem do fundo.* |
| <br>*Virar* | *O objeto é rebatido para criar um reflexo.* |



*Rotação*

*O reflexo é girado.*

*Inclinação*

*O reflexo é inclinado para criar um ângulo realista.*

*Distorção*

*A sombra é distorcida para indicar a direção da fonte de luz.*

*Perspectiva*

*Uma segunda sombra é acrescentada e modificada.*

### Para dimensionar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão do **Modo de posição e tamanho** na barra de propriedades.

3 Arraste qualquer uma alças da caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para mudar a escala de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão **Modo de escala** na barra de propriedades.

3 Arraste uma alça do canto na caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para girar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão do **Modo Rotação** na barra de propriedades.

3 Arraste uma alça de rotação na caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para virar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste uma alça central da caixa de destaque pelo objeto, para além da alça central do lado oposto.

3 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para inclinar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão do **Modo Inclinação** na barra de propriedades.

3 Arraste uma alça de rotação na caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para distorcer um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão do **Modo Distorção** na barra de propriedades.

3 Arraste uma alça de distorção da caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

### Para aplicar perspectiva a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique no botão **Modo Perspectiva** na barra de propriedades.

3 Arraste uma alça de perspectiva da caixa de destaque.

4 Clique no botão **Aplicar** na barra de propriedades.

Para cancelar a transformação, clique duas vezes fora do objeto.

## Alterar as bordas dos objetos

Você pode ajustar a aparência de um objeto alterando as características de suas bordas. Para misturar as bordas com o fundo enevoando, esbata ou remova bordas pretas e brancas. Para enfatizar um determinado objeto em uma imagem, você pode definir suas bordas aguçando-as. do objeto.

### Enevoar

O enevoamento suaviza as bordas de um objeto aumentando gradualmente a transparência dos pixels da borda. Você pode especificar a largura da seção enevoada do objeto e o gradiente de transparência que deseja utilizar.



*O objeto da direita foi enevoado para suavizar as bordas.*

### Esbater orla

Um objeto criado a partir de uma área editável inclui, às vezes, pixels espúrios ao longo de suas bordas. Isso é mais evidente quando a área editável está contornada por pixels de brilho ou cor diferentes. Esbater a orla substitui a cor dos pixels espúrios por uma cor tirada do objeto para que o objeto se misture com o fundo.

### Remover bordas de objetos pretos ou brancos

Você remove bordas pretas ou brancas de um objeto enevoado tornando mais transparentes ou mais opacos. os pixels ao longo das bordas do objeto.

### Aguçar

O aguçamento define as bordas de um objeto tornando-as nítidas. As bordas ficam mais aguçadas à medida que os pixels abaixo do limiar tornam-se transparentes e os pixels dentro do limiar tornam-se opacos.



*O objeto da direita foi aguçado para que as bordas ficassem mais definidas.*

### Alterar a aparência da moldura do objeto

Você pode personalizar a aparência da marca de seleção do objeto alterando sua cor e seu valor de limiar. Alterar o valor de limiar da marca modifica a localização do limite visual do objeto ativo. Você pode ainda alterar a cor da marca de seleção do objeto para torná-la mais visível contra o fundo da imagem.

## Para enevoar as bordas de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Enevoar**.

3 Digite um valor na caixa **Largura**.

4 Na caixa de listagem **Bordas**, escolha uma das seguintes opções:
- **Linear** — altera a transparência da borda, em incrementos uniformes, do início até o fim da seção enevoada.
- **Curvo** — resulta em pequenos incrementos de transparência no início da borda enevoada, incrementos maiores no meio e pequenos incrementos no fim.

Para visualizar o efeito na janela de imagem, clique em **Visualizar**.

## Para esbater a orla de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Mate** ▸ **Esbater orla**.

3 Digite um valor na caixa **Largura**.

Os valores mais elevados criam uma transição mais gradual entre as bordas do objeto e o fundo.

### Para remover bordas brancas ou pretas de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Mate** e clique em uma das seguintes opções:
- **Remover mate preto** — torna os pixels da borda mais transparentes.
- **Remover mate branco** — torna os pixels mais opacos.

### Para aguçar as bordas de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Mate** ▸ **Limiar**.

3 Digite um valor de 1 a 255 na caixa **Nível**.

Os valores mais elevados incluem menos pixels semitransparentes.

### Para alterar a marca de seleção do objeto

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibir**.

3 Digite um valor de 1 a 255 na caixa **Limiar de objeto**.

Os valores menores incluem mais pixels do objeto.

4 Abra o seletor de cor **Marca de seleção do objeto** e clique em uma cor.



Quando o valor de limiar da marca do objeto é alterado, a área do objeto contornada pela marca também se altera, mas o objeto em si não. Pixels que não sejam completamente opacos podem ficar fora da marca, embora continuem sendo parte do objeto.

## Adicionar sombreamentos a objetos

Existem três tipos de sombreamentos: brilho, plano e de perspectiva. Os objetos com silhueta de sombreamento de brilho ficam centralizados no sentido horizontal e vertical, e simulam uma fonte luminosa incidindo diretamente sobre o objeto. Os sombreamentos planos simulam o efeito de luz direcional, como se as sombras ficassem

deslocadas. Os sombreamentos de perspectiva criam uma profundidade tridimensional. É possível adicionar um sombreamento em qualquer objeto, inclusive em textos.



*O objeto da esquerda tem um sombreamento plano, enquanto o objeto da direita tem um sombreamento em perspectiva.*

Você pode utilizar a janela de imagem para criar e ajustar sombreamentos interativos. Também é possível alterar a cor, posição, direção e transparência de um sombreamento diretamente na janela de imagem.

Você também pode aplicar sombreamentos predefinidos. Ao aplicar uma predefinição, você pode modificá-la a para criar um sombreamento personalizado. Por exemplo, é possível alterar a direção e distância de um objeto, sua cor e sua opacidade. Por padrão, as bordas dos sombreamentos apresentam enevoamento quadrado. É possível escolher outro tipo de enevoamento, como a desfocagem gaussiana, que cria um sombreamento com aparência realista.

Quando se altera a forma ou transparência de um objeto com sombreamento, este também se altera automaticamente.

## Para adicionar um sombreamento interativo

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento interativo** .

2 Selecione um objeto.

Para criar um sombreamento plano, arraste o mouse a partir do centro do objeto.

Para criar um sombreamento de perspectiva, arraste o mouse a partir da borda do objeto.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Alterar a cor do sombreamento | Arraste uma amostra de cores da paleta de cores para o nó final na seta de sombreamento. |
| Mover o sombreamento | Arraste o nó inicial da seta de sombreamento. |
| Alterar a direção do sombreamento | Arraste a ponta da seta de sombreamento. |
| Ajustar a opacidade do sombreamento | Arraste a alça triangular **Transparência** da seta de sombreamento. |
| Ajustar o enevoamento da borda | Arraste a alça triangular **Enevoar** da seta de sombreamento. Por padrão, é utilizado enevoamento quadrado, mas pode-se escolher outro tipo usando o seletor **Borda do enevoamento da sombra**, na barra de propriedades. Por exemplo, a desfocagem gaussiana cria um sombreamento realista. |

## Para adicionar um sombreamento predefinido ou personalizado

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento interativo**.

2 Selecione um objeto.

3 Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinição** na barra de propriedades.

4 Abra o seletor **cores de sombra** na barra de propriedades e clique em uma cor.

5 Na barra de propriedades, digite valores em uma das seguintes caixas:
- **Direção da sombra** — permite especificar o ângulo da sombra em relação ao objeto.
- **Deslocamento da sombra** — permite especificar a distância da sombra em relação ao ponto de origem do objeto.
- **Dissolução da sombra** — permite especificar a porcentagem em que o sombra de perspectiva se dissolve à medida que se afasta do objeto.
- **Esticamento da sombra** — permite especificar o comprimento de uma sombra de perspectiva.
- **Transparência da sombra** — permite especificar a transparência de uma sombra em perspectiva.

- **Enevoamento da sombra** — permite especificar o número de pixels na borda da sombra que são enevoados para criar uma borda suave. Por padrão, é utilizado o enevoamento quadrado, no entanto, você pode escolher outro tipo usando o seletor de **Borda do enevoamento da sombra** na barra de propriedades. Por exemplo, para criar um sombreamento realista, escolha a desfocagem gaussiana. Também é possível especificar uma direção para os pixels enevoados utilizando o seletor de **Direção do enevoamento da sombra**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como modificar objetos, consulte "Modificar objetos" na seção "Objetos" da Ajuda.

# Trabalhar com arquivos de câmera não processados



O Corel PHOTO-PAINT permite abrir, importar e processar arquivos de câmera não processados.

Nesta seção, você aprenderá a:

- utilizar arquivos de câmera não processados
- abrir arquivos de câmera não processados no Corel PHOTO-PAINT
- ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera não processados
- aguçar e reduzir o ruído em arquivos de câmera não processados
- visualizar arquivos de câmera não processados e obter informações da imagem

## Utilizar arquivos de câmera não processados

Arquivos de câmera não processados contêm dados de imagem capturados pelo sensor de imagem de uma câmera digital. Esses arquivos recebem esse nome porque, ao contrário de arquivos JPEG e TIFF, não sofreram quase nenhum processamento na câmera e precisam ser editados e preparados para impressão em um programa de edição de imagens.

Nos arquivos de câmera não processados, é possível controlar o processamento dos dados da imagem, em lugar utilizar os ajustes de cor e conversões que a câmera faz automaticamente. É possível ajustar o equilíbrio de branco, a faixa tonal, o contraste, a saturação de cores e a diferenciação em uma imagem RAW sem perda de qualidade da imagem. Além disso, você pode processar as imagens RAW novamente sempre que desejar para obter os resultados esperados. Nesse sentido, os arquivos de câmera não processados podem ser comparados a um filme exposto mas não revelado.

Para melhor aproveitamento dos arquivos de câmera não processados, a câmera deve ser configurada para salvar arquivos no formado de arquivo RAW que ela oferece. O Corel PHOTO-PAINT  permite abrir e importar arquivos de câmera não processados dos modelos de câmera suportados. Para exibir a lista de câmeras suportadas, visite a Base de conhecimentos da Corel.

## Trazer arquivos de câmera não processados para o Corel PHOTO-PAINT

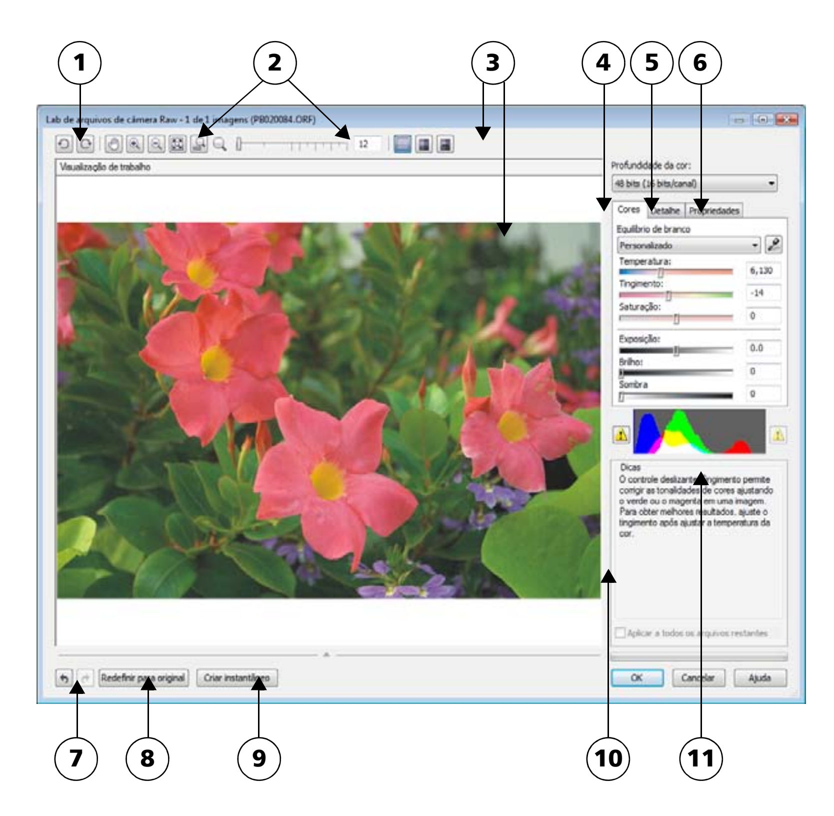
Ao abrir um ou vários arquivos de câmera não processados no Corel PHOTO-PAINT, eles são inicialmente exibidos no Lab de arquivos de câmera não processados Os controles do Lab de arquivos de câmera não processados podem ser utilizados para ajustar a cor e o tom das imagens de câmera RAW. Se os ajustes feitos em um arquivo forem satisfatórios, é possível aplicar os mesmos ajustes aos demais arquivos.

Após o processamento dos arquivos de câmera não processados, é possível continuar a editá-los utilizando as ferramentas e efeitos disponíveis no Corel PHOTO-PAINT. Depois disso, os arquivos de câmera não processados podem ser salvos como arquivos TIFF ou JPEG ou em qualquer outro formato de arquivo suportado pelo Corel PHOTO-PAINT.

Os arquivos de câmera não processados não podem ser salvos em um formato de arquivo de câmera RAW no Corel PHOTO-PAINT. As alterações feitas aos arquivos de câmera não processados no Lab de arquivos de câmera não processados serão perdidas se os arquivos não forem salvos em um formato suportado.

### Processar arquivos de câmera não processados

O Lab de arquivos de câmera não processados inclui controles organizados em uma ordem lógica para a correção de cores e outros ajustes às imagens de câmera RAW. É recomendável começar o trabalho pelo início da página Cor e ir descendo. Depois de corrigir a cor e o tom da imagem, você pode aguçá-la e remover o ruído utilizando os controles da página Detalhes. Para obter informações sobre as configurações da página Cor, consulte “Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera não processados” na página 443. Para obter informações sobre as configurações da página Detalhe, consulte “Aguçar e reduzir o ruído em arquivos de câmera não processados” na página 447.




*Lab de arquivos de câmera não processados os números marcados com um círculo correspondem aos númerod na tabela a seguir, que descreve os principais componentes do lab.*

| Controle | Descrição |
|---|---|
| 1. Ferramentas de rotação | Permitem girar a imagem 90 graus nos sentidos horário e anti-horário |
| 2. Ferramentas de zoom e enquadramento | Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização |

| Controle | Descrição |
|---|---|
| 3. Modos de visualização e janela Visualizar | Permitem visualizar os ajustes feitos a uma imagem de câmera RAW em uma janela simples ou dividida. É possível comparar a imagem original e a que contém os ajustes exibindo-as lado a lado. |
| 4. Página **Cor** | Contém controles que permitem ajustar a cor e o tom de imagens de câmera RAW para remover a tonalidades de cor e revelar detalhes ocultos |
| 5. Página **Detalhe** | Contém controles que permitem remover o ruído de imagens de câmera RAW |
| 6. Página **Propriedades** | Contém controles que permitem exibir informações sobre uma imagem de câmera RAW, tais como tamanho, modo de cor e configurações da câmera |
| 7. Botões **Desfazer** e **Refazer** | Permitem desfazer e refazer a última ação executada |
| 8. Botão **Redefinir para original** | Permite limpar todas as correções para voltar à imagem de câmera RAW original |
| 9. **Criar instantâneo** | Permite capturar a versão corrigida de uma imagem em um "instantâneo" a qualquer momento. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. |
| 10. Área de dicas | Exibe informações cobre o controle ativo |
| 11. Histograma | Permite pré-visualizar a gama tonal da imagem |

## Para trazer um arquivo de câmera RAW para o Corel PHOTO-PAINT

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
- Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione um ou vários arquivos de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera não processados, ajuste a cor e o tom da imagem de câmera RAW. Você também pode aguçar a imagem e reduzir a quantidade de ruído se for necessário.

Se tiver selecionado vários arquivos de câmera não processados e quiser aplicar os mesmos ajustes a todos, ative a caixa de seleção **Aplicar a todos os arquivos selecionados**.



Você tem a opção de cortar ou reamostrar uma imagem de câmera não processada antes de processá-la no Lab de imagens de câmera não processadas. Para girar a imagem, clique no botão **Girar para a esquerda** ou **Girar para a direita**.

## Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera não processados

Você pode ajustar a cor e o tom de uma imagem utilizando as configurações a seguir.

### Profundidade da cor

A profundidade da cor se refere ao número de cores que uma imagem pode conter. Uma das vantagens de utilizar arquivos de câmera não processados é que eles podem conter mais cores que fotos salvas como arquivos JPEG ou TIFF. Com esse número maior de cores, fica mais fácil reproduzir as cores com precisão, revelar detalhes nas sombras e ajustar os níveis de brilho.

O Lab de arquivos de câmera não processados permite processar os arquivos de câmera não processados como imagens de 48 ou 24 bits. As imagens de 48 bits oferecem uma representação de cores mais precisa e evitam a perda de qualidade da imagem durante os retoques. Observe que alguns efeitos especiais disponíveis no Corel PHOTO-PAINT não podem ser aplicados a imagens de 48 bits.

### Equilíbrio de branco

O equilíbrio de branco é o processo de remoção de tonalidades de cor artificiais das imagens para que as cores apareçam na imagem como são na realidade. O equilíbrio de branco leva em consideração as condições de iluminação em que uma foto foi tirada e define o equilíbrio das cores de forma a produzir cores reais.

Por padrão, quando são trazidos para o CorelDRAW, os arquivos de câmera não processados refletem a configuração de equilíbrio de branco da câmera. Essa configuração aparece como a predefinição **Como capturado** na caixa de listagem

**Equilíbrio de branco**. Se esta configuração não for satisfatória, é possível fazer com que o equilíbrio de branco seja ajustado automaticamente escolhendo a predefinição **Auto**. Você também pode aplicar uma das predefinições abaixo: **Luz do dia**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungstênio**, **Fluorescente** ou **Flash**. Essas predefinições permitem simular diversas condições de iluminação.

Além disto, pode-se utilizar a ferramenta **Conta-gotas** para ajustar o contraste de uma

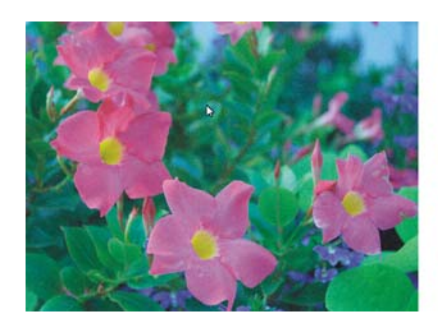




imagem automaticamente, de acordo com o ponto branco ou cinza amostrado na janela de visualização.

Se as opções de **Equilíbrio de branco** não produzirem os resultados desejados, você pode utilizar os seguintes controles para remover tonalidades de cor:

- Controle deslizante de **Temperatura** — permite corrigir as tonalidades da cor, ajustando a temperatura de cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação existentes no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir o tom amarelado comum em fotos tiradas dentro de casa com iluminação incandescente, mova o controle deslizante para a esquerda. Da mesma forma, para corrigir o tom azulado causado por condições de iluminação intensas, mova o controle deslizante para a direita.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.

### Ajustes de tom

Para ajustar o tom de arquivos de câmera não processados, os seguintes controles podem ser utilizados.

- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores.
- Controle deslizante **Exposição** — permite compensar as condições de iluminação do momento em que a foto foi tirada. Exposição é a quantidade de luz que se permite incidir sobre o sensor de imagem de uma câmera digital. Valores elevados de exposição geram áreas totalmente brancas (sem nenhum detalhe); valores baixos aumentam a sombra. Os valores de exposição (EV) variam entre -3,0 e +3,0.
- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Se desejar escurecer apenas as áreas mais escuras da imagem, utilize o controle deslizante Sombra.
- Controle deslizante **Sombra** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem afetar as mais claras. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante Sombra para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes.

### Utilizar o histograma

Durante os ajustes, a faixa tonal da imagem pode ser exibida no histograma para verificar a existência de aparagens em áreas de sombra ou de destaque. Aparagem é a alteração de pixels da imagem para branco (aparagem de destaque) ou preto (aparagem de sombra). As áreas que sofreram aparagem de destaque aparecem totalmente brancas e não contêm nenhum detalhe; as áreas que sofreram aparagem de sombra aparecem totalmente pretas e não contêm nenhum detalhe.

O botão à esquerda do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de sombra. O botão à direita do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de destaque. Você também tem a opção de aplicar sombreamento às áreas de aparagem na janela de visualização.

## Para ajustar a cor e o tom de um arquivo de câmera RAW

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione um ou vários arquivos de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 Na caixa de listagem **Profundidade da cor**, escolha uma das opções a seguir:
   - **48 bits (16 bits/canal)**
   - **24 bits (8 bits/canal)**

4 Para remover uma tonalidade de cor, selecione a opção **Auto** na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**.

   Se os resultados não forem satisfatórios, é possível configurar o ponto branco com mais precisão utilizando a ferramenta **Conta-gotas** para amostrar uma cor branca ou cinza na imagem.

5 Execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

| **Para** | **Proceda da seguinte forma** |
|---|---|
| Simular diferentes condições de iluminação | Selecione uma opção na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**. |
| Corrigir a cor na imagem | Ajuste o controle deslizante **Temperatura** e faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**. |
| Tornar as cores mais ou menos vivas | Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita para aumentar a quantidade de cor na imagem ou para a esquerda para a diminuir a quantidade de cor da imagem. |
| Ajustar a exposição | Mova o controle deslizante **Exposição** para a esquerda para compensar configurações de câmera de alta exposição ou para a direita para compensar configurações de câmera de baixa exposição. |
| Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem | Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita para clarear a imagem ou para a esquerda para escurecer a imagem. |
| Ajuste o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem alterar as mais claras. | Mova o controle deslizante **Sombra**. |
| Mostrar as áreas de aparagem de sombra | Clique no botão à esquerda do histograma. |
| Mostrar as áreas de aparagem de destaque | Clique no botão à direita do histograma. |



É possível capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criar instantâneo**. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Cada instantâneo é numerado de forma seqüencial e pode ser excluído com um clique no botão Fechar no canto superior direito da barra de título do instantâneo.

Para alterar uma configuração de cor ou de tom em um incremento de cada vez, clique na caixa à direita do controle deslizante e pressione as teclas de seta **Para cima** ou **Para baixo**.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer**. Para desfazer todas as correções, clique em **Redefinir para original**.

## Aguçar e reduzir o ruído em arquivos de câmera não processados

Você pode aguçar os arquivos de câmera não processados para acentuar as bordas da imagem.

Os arquivos de câmera não processados contêm ruídos luminosos (em tons de cinza) e coloridos (de cores puras) que ficam especialmente evidentes nas áreas mais escuras da imagem. O ruído luminoso aparece como um efeito de “neve branca”; o ruído de cor aparece como pixels aleatórios de cores diferentes espalhados em contraste com áreas da imagem. Você pode reduzir os ruídos dos arquivos de câmera não processados para melhorar a qualidade da imagem.





*Antes (esquerda) e depois (direita) da redução da quantidade de ruído em uma imagem de câmera RAW*

### Para aguçar um arquivo de câmera RAW

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
- Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione um ou vários arquivos de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera não processados, clique na guia **Detalhe**.

4 Mova o controle deslizante **Diferenciação** para acentuar as bordas da imagem.

### Para reduzir o ruído de um arquivo de câmera RAW

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
- Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione um ou vários arquivos de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 Clique na guia **Detalhe**.

4 Mova um dos seguintes controles deslizantes para a direita:
- **Ruído de luminância** — para reduzir a quantidade de ruído de luminância
- **Ruído de cor** — para reduzir a quantidade de ruído de cor Observe que configurações muito elevadas podem diminuir a precisão das cores da imagem.



Ajustar as configurações **Ruído de luminância** e **Ruído de cor** concomitantemente gera resultados melhores.

## Visualizar arquivos de câmera não processados e obter informações da imagem

Visualizar os arquivos de câmera não processados de diversas maneiras pode ajudar a avaliar os ajustes de cor e de tom efetuados. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem processada na janela de visualização.

É possível obter informações sobre o modo de cor, tamanho e resolução de um arquivo de câmera RAW. Além disso, é possível obter informações sobre a câmera e as configurações da câmera utilizadas quando a foto foi tirada.

### Para visualizar um arquivo de câmera RAW

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Arquivo ▸ Abrir**.
- Clique em **Arquivo ▸ Importar**.

2 Selecione um ou vários arquivos de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera não processados, execute uma tarefa da tabela a seguir.

| Para | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Enquadrar outra área da imagem. | Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível. |
| Aplicar mais zoom e menos zoom. | Usando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.<br><br>Também é possível aplicar mais ou menos zoom arrastando o controle deslizante **Zoom**. |
| Ajustar uma imagem na janela de visualização | Clique no botão **Zoom para ajustar**. |
| Exibir uma imagem em seu tamanho real | Clique no botão **100%** . |
| Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização | Clique no botão **Visualização em tela cheia**. |
| Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra | Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**. |
| Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida | Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida**. Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem. |

### Para obter informações sobre um arquivo de câmera não processado

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione um arquivo de câmera não processados e clique em **Abrir** ou **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera não processados, clique na guia **Propriedades** e exiba qualquer uma das propriedades disponíveis para o arquivo de câmera não processado, como espaço de cores, fabricante e modelo da câmera, comprimento focal, tempo de exposição e classificações de velocidade ISO.



# Criar imagens para a Web

O Corel PHOTO-PAINT fornece as ferramentas necessárias para criar imagens para a Web.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- exportar e otimizar imagens para a Web
- criar e editar efeitos de ativação

## Exportar e otimizar imagens para a Web

No Corel PHOTO-PAINT, você pode exportar e otimizar imagens para a Web.

### Exportar imagens

Antes de utilizar uma imagem na Web, é necessário exportá-la para um formato de arquivo compatível, como GIF ou JPEG. O formato de arquivo GIF é o mais adequado para desenhos de linhas, texto e imagens com bordas aguçadas ou poucas cores, enquanto JPEG é melhor para fotos. Para obter informações sobre esses formatos de arquivo e alternativas, consulte "Escolher um formato de arquivo compatível com a Web" na Ajuda.

### Otimizar imagens

Você também otimiza a imagem para a Web antes de exportá-la, para ajustar a qualidade de exibição e o tamanho do arquivo. O Corel PHOTO-PAINT permite visualizar uma imagem com até quatro configurações diferentes. É possível comparar formatos de arquivo, configurações predefinidas, velocidades de download, compactação, tamanho do arquivo, qualidade de imagem e faixa de cores. Além disso, você pode examinar as visualizações aplicando zoom e enquadramento dentro das janelas de visualização.

O Corel PHOTO-PAINT oferece configurações predefinidas, no entanto, é possível editá-las e adicionar ou excluir predefinições personalizadas. Uma vez especificadas as

configurações desejadas para todas as áreas de visualização, é possível salvá-las para toda a caixa de diálogo de otimização.

### Para exportar uma imagem para a Web

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para a Web**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome de arquivo**.

Se aplicável, desative a caixa de seleção **Fatias**.

4 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

5 Ative a opção **Somente imagens**.

6 Clique em **Salvar**.

7 Na caixa de diálogo de exportação para o formato de arquivo escolhido, especifique as configurações desejadas.

### Para otimizar e exportar uma imagem para a Web

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Otimizador de imagens da Web**.

2 Abaixo das janelas de visualização de imagem, escolha a opção nas caixas de listagem a seguir:
- **Tipo de arquivo**
- **Predefinição da Web**

Para que visualização da imagem, velocidade de download, porcentagem de compactação, tamanho de arquivo e paletas de cores sejam atualizados automaticamente, certifique-se de que a opção **Visualizar** esteja ativada.

3 Escolha uma opção de cada uma das caixas de listagem abaixo de uma janela de visualização para selecionar o formato de arquivo que deseja salvar

Uma borda vermelha indica o formato selecionado.

4 Clique em **OK**.

5 Na caixa de diálogo **Salvar imagem da Web em disco**, digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

6 Escolha a pasta em que deseja salvar a imagem.

7 Clique em **Salvar**.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Aumentar o número de áreas de visualização | No canto superior direito, clique em um dos botões de exibição da área de visualização. |
| Enquadrar outra seção da imagem | Arraste a primeira janela de visualização. |
| Aplicar mais zoom | Escolha um nível de ampliação na caixa de listagem **Nível de zoom**. |
| Editar configurações predefinidas para uma única área de visualização | Clique em **Avançadas** em uma das áreas de visualização. Na caixa de diálogo **Exportar**, personalize as opções predefinidas. Quando você seleciona os formatos de arquivo **GIF** ou **PNG8**, é possível modificar as configurações e a paleta de cores na caixa de diálogo **Converter em cores da paleta**. |
| Salvar as configurações atuais para uma área de visualização | Clique no botão **Salvar configurações** para cada área em que deseje salvar as configurações. |
| Salvar uma predefinição personalizada | Clique em **Adicionar**. |
| Excluir uma predefinição personalizada | Clique em **Excluir**. |
| Visualizar o tempo de download do arquivo para uma determinada velocidade de conexão | Escolha uma velocidade na caixa de listagem **Velocidade da conexão**. |



É possível comparar os tipos de arquivo com a imagem original, selecionando o tipo de arquivo **Original** em um dos painéis de visualização.

## Criar e editar efeitos de ativação

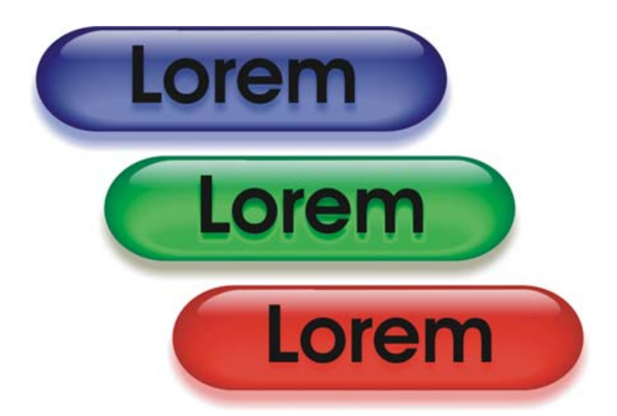
Um efeito de ativação é uma imagem interativa que muda a aparência quando você clica ou aponta para ela. Por exemplo, você pode fazer um botão mudar de cor quando é clicado ou exibir um texto quando se aponta para ele. Os efeitos de ativação são utilizados freqüentemente nas páginas da Web como botões de navegação.

## Criar efeitos de ativação

Os efeitos de ativação são criados usando objetos, como formas, pinceladas e texto. Você pode utilizar um único objeto ou um grupo de objetos, como uma elipse com um texto. Os efeitos de ativação consistem nos seguintes estados:

- **Normal** — exibe o estado padrão
- **Sobre** — é disparado quando se aponta para ele
- **Clicado** — é disparado quando se clica nele

Cada estado consiste em um objeto ou vários objetos.




*Os três estados de efeitos de ativação normal, sobre e clicado.*

É possível atribuir propriedades a um efeito de ativação, como um endereço da Web que é aberto, quando você clica no efeito de ativação e um texto alternativo que é exibido quando aponta para ele. É possível especificar um destino para o estado clicado que determina como a página da Web se abre na janela do navegador. Também é possível adicionar som aos estados sobre e clicado, que será tocado quando esses estados forem ativados.

## Editar objetos de efeitos de ativação

Você pode editar os estados dos efeitos de ativação adicionando, modificando e removendo objetos em cada estado. Quando se cria o efeito de ativação, os objetos originais são copiados para os estados normal, sobre e clicado. Adicionar um objeto a um estado de efeito de ativação adicionado esse objeto a todos os estados. No entanto, qualquer alteração feita em um objeto só se aplica estado atual. Por exemplo, você pode utilizar um texto diferente para o estado sobre, substituindo o texto original nesse estado.

Para criar um efeito de ativação com a utilização de uma área editável ou do fundo, é necessário convertê-los primeiro em objetos. Para obter informações sobre a definição de áreas editáveis, consulte “Trabalhar com máscaras” na página 385.

Quando você cria um efeito de ativação, a imagem é fatiada e o efeito de ativação torna-se uma fatia. Para obter mais informações sobre o trabalho com fatias de imagem e a exportação e otimização de fatias de imagem, consulte “Fatiar imagens” na Ajuda.

## Para criar um efeito de ativação

1 Selecione um ou mais objetos.

Quando se cria um efeito de ativação, os objetos originais são destruídos. Para manter os objetos originais, salve-os antes de criar o efeito de ativação.

2 Clique em **Web** ▸ **Criar efeito de ativação de objeto**.

3 Na janela de encaixe **Efeito de ativação**, defina uma das seguintes propriedades:
- **URL** — especifica um endereço, ou URL, para uma página da Web.
- **ALT** — especifica o texto alternativo que será exibido quando se apontar para o efeito de ativação.

4 Escolha um dos seguintes estados de efeito de ativação na caixa de listagem **Estados**:
- **Normal**
- **Sobre**
- **Clicado**

5 Edite o estado de efeito de ativação selecionado adicionando, removendo ou modificando objetos.

6 Clique no botão **Finalizar edição** .

Cada estado mantém os objetos que o compõem, portanto, você pode continuar a editar o efeito de ativação.

### Você pode também

| | |
|---|---|
| Adicionar som a um estado de efeito de ativação | Na caixa **Som**, digite um nome de arquivo do som que deseja reproduzir quando acionar o estado selecionado. Ou clique no botão **Procurar**  para localizar e escolher o arquivo de som. |

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Especificar o quadro de destino ou a janela do navegador para o URL | Clique em um tipo de destino na caixa de listagem **Destino**. **_self** abre o URL no quadro atual, **_blank** abre o URL em uma nova janela do navegador, **_top** abre o URL no quadro-raiz do navegador, **_parent** abre o URL no quadro de nível mais alto. |
| Visualizar o efeito de ativação em um navegador | Na janela de encaixe **Efeito de ativação**, clique no botão **Visualizar no navegador**. |
| Criar um novo efeito de ativação | Clique no botão **Criar efeito de ativação de objeto**. |

### Para editar um efeito de ativação

1 Na janela de encaixe **Objetos**, selecione um efeito de ativação.

Os efeitos de ativação têm ícones **Objeto de efeito de ativação** à direita de seus nomes de objeto.

Se a janela de encaixe **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Objetos**.

2 Clique em **Web** ▸ **Editar efeito de ativação**.

3 Na janela de encaixe **Efeito de ativação**, escolha um dos seguintes estados na caixa de listagem **Estados**:
- **Normal**
- **Sobre**
- **Clicado**

4 Edite o estado de efeito de ativação adicionando, removendo e modificando objetos.

5 Clique no botão **Finalizar edição**.

#### Você pode também

| | |
|---|---|
| Retornar ao estado Normal atual para começar novamente. | Clique em **Redefinir**. |
| Retornar todos os estados de um efeito de ativação a objetos simples | Clique em **Web** ▸ **Extrair efeito de ativação**. |



Quando se extrai um efeito de ativação em objetos simples, os objetos que o compõem são nomeados automaticamente.

Não é possível editar dois efeitos de ativação ao mesmo tempo.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre como criar imagens para a Web, consulte “Criar imagens para a Web” na seção “Imagens e filmes para a Web” da Ajuda.



# Salvar e fechar

No Corel PHOTO-PAINT, você pode salvar seu trabalho durante a criação de uma imagem e antes de fechá-la. Além disso, você pode salvar imagens em vários formatos de arquivo diferentes.

Nesta seção, você aprenderá a:

- salvar imagens
- exportar imagens em outros formatos de arquivo
- fechar imagens

## Salvar imagens

Você pode salvar uma imagem para preservá-la. Você pode também salvar imagens automaticamente em intervalos regulares e salvar cópias de segurança do arquivo.

Ao salvar uma imagem, você pode especificar um formato de arquivo, um nome de arquivo e uma pasta para salvar o arquivo. As imagens são salvas automaticamente utilizando o formato, nome e local do arquivo selecionado no momento. O formato padrão é o formato de arquivo nativo do Corel PHOTO-PAINT (CPT). Salvar um arquivo no formato Corel PHOTO-PAINT (CPT) mantém todas as propriedades da imagem — objetos, a máscara criada mais recentemente, canais alfa, grades, linhas-guia e informações de cor — para que você possa editá-las posteriormente.

É possível anexar informações (metadados) como comentários, notas e identificadores (Windows Vista) às imagens para facilitar sua localização e organização.

### Para salvar uma imagem

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo** .

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome de arquivo**.

A extensão de arquivo do formato de arquivo escolhido é anexada automaticamente ao nome do arquivo, mas pode ser removida.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Somente selecionados** — salva apenas as áreas editáveis definidas na imagem, quando não há objetos ativos ou selecionados. Se não houver áreas editáveis, essa opção salva apenas os objetos ativos e selecionados.
- **Não mostrar caixa de diálogo de filtro** — suprime as caixas de diálogo que fornecem opções avançadas de exportação

6 Clique em **Salvar**.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Compactar um arquivo | Escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.<br><br>A caixa de listagem **Tipo de compactação** fica disponível apenas ao salvar uma imagem em um formato de arquivo que possa ser compactado. |
| Especificar informações sobre um arquivo. | Digite os comentários que desejar na caixa **Comentários** (Windows Vista) ou **Anotações** (Windows XP). |



Ao salvar uma imagem com objetos em um formato de arquivo que não suporta objetos, você continua a trabalhar no arquivo original (que ainda contém os objetos) na janela da imagem. A imagem e seus objetos poderão ser salvos no formato Corel PHOTO-PAINT (CPT).



As notas são exibidas na caixa **Notas** da caixa de diálogo **Abrir** quando se abre uma imagem, ou na caixa de diálogo **Importar** quando se importa uma imagem. Alguns formatos de arquivo não permitem salvar anotações com uma imagem.

## Para editar propriedades de documentos

1 Clique em **Arquivo ▸ Propriedades do documento.**

2 Na caixa de diálogo **Propriedades do documento**, digite palavras ou expressões para quaisquer itens a seguir: Título, Assunto, Classificação, Palavras-chave, Notas ou Autor.

Para especificar uma classificação, escolha uma da caixa de listagem**Classificação**

3 Clique em OK.

## Exportar imagens em outros formatos de arquivo

Você pode exportar imagens do Corel PHOTO-PAINT em diversos formatos de arquivo. Ao exportar uma imagem, a imagem original permanece aberta na janela de imagem, no formato de arquivo existente.

O formato escolhido depende de como deseja utilizar a imagem no futuro. Se você exportar uma imagem em um formato de arquivo diferente do Corel PHOTO-PAINT (CPT), algumas propriedades da imagem podem ser perdidas. Cada formato de arquivo tem suas próprias idiossincrasias e uso apropriado. Por exemplo, para trabalhar uma imagem em outro aplicativo de edição de imagens, você pode exportá-la para o formato de arquivo Adobe Photoshop (PSD). Diversas propriedades se mantêm, como objetos e máscaras, para que se possa continuar a editar a imagem. Para se compartilhar uma imagem, os formatos de arquivo Tagged Image File Format (TIFF) ou Windows bitmap (BMP) são adequados, pois são formatos padrão. As imagens nesses formatos podem ser abertas na maioria dos visualizadores e na maioria dos aplicativos de edição de imagem e de editoração eletrônica.

Você pode também exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office.

Para obter informações sobre as propriedades de imagem suportadas por formatos de arquivo, consulte as notas técnicas de cada formato de arquivo em “Formatos de arquivo suportados” na Ajuda.

### Para exportar uma imagem para outro formato de arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome de arquivo**

A extensão de arquivo do formato de arquivo escolhido é anexada automaticamente ao nome do arquivo, mas pode ser removida.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Somente selecionados** — salva apenas as áreas editáveis definidas na imagem, quando não há objetos ativos ou selecionados. Se não houver áreas editáveis, essa opção salva apenas os objetos ativos e selecionados.
- **Não mostrar caixa de diálogo de filtro** — suprime as caixas de diálogo que fornecem opções avançadas de exportação

6 Clique em **Salvar**.

**Você pode também**

| | |
|---|---|
| Compactar um arquivo | Escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.<br><br>A caixa de listagem **Tipo de compactação** fica disponível apenas ao salvar uma imagem em um formato de arquivo que possa ser compactado. |
| Especificar informações sobre um arquivo. | Digite os comentários que desejar na caixa **Comentários** (Windows Vista) ou **Anotações** (Windows XP). Também é possível anexar identificadores aos arquivos no Windows Vista. |

## Para exportar uma imagem para o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para Office**.

2 Na caixa de listagem **Exportar para**, escolha uma das seguintes opções:
- **Microsoft Office**
- **WordPerfect Office**

3 Clique em **OK**.

4 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

5 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome de arquivo**

6 Clique em **Salvar**.



As imagens são exportadas em 96 DPI com configurações de gerenciamento de cores não alteradas.

As camadas de uma imagem são niveladas quando se exporta para o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office.

## Fechar imagens

Você pode fechar uma ou muitas imagens abertas a qualquer momento. Se você fechar imagens sem salvá-las, seu trabalho é perdido.

### Para fechar uma imagem

| Para fechar | Proceda da seguinte forma |
|---|---|
| Uma imagem aberta | Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar**. |
| Todas as imagens abertas | Clique em **Janela** ▸ **Fechar todas**. |



**Precisa de mais informações?**

Para obter mais informações sobre como salvar imagens, consulte “Salvar e fechar” na seção “Noções básicas” da Ajuda.



# Conceitos básicos de impressão

O Corel PHOTO-PAINT fornece amplas opções para a impressão do seu trabalho.

Nesta seção, você aprenderá a:

- imprimir seu trabalho
- preparar trabalhos de impressão
- visualizar trabalhos de impressão

## Imprimir seu trabalho

No aplicativo Corel PHOTO-PAINT, é possível imprimir uma ou mais cópias da mesma imagem. É possível especificar se deseja imprimir a imagem atual ou imagens específicas. Antes de imprimir uma imagem, você pode especificar as propriedades da impressora, incluindo tamanho do papel e opções do dispositivo.

### Para definir as propriedades da impressora

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Clique em **Propriedades**.

4 Defina as propriedades na caixa de diálogo.

### Para imprimir seu trabalho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Escolha uma impressora na caixa de listagem **Nome**.

4 Digite um valor na caixa **Número de cópias**.

Para agrupar as cópias, ative a caixa de seleção **Agrupar**.

5 Ative uma das seguintes opções:
- **Documento atual** — imprime o desenho ativo
- **Página atual** — imprime a página ativa
- **Páginas** — imprime as páginas especificadas
- **Documentos** — imprime os documentos especificados

## Preparar trabalhos de impressão

É possível preparar um trabalho de impressão especificando o tamanho, posição e escala. A colocação em ladrilho de um trabalho de impressão imprime áreas de cada página em folhas de papel separadas que podem ser montadas como se fossem uma única folha. Por exemplo, coloque em ladrilho um trabalho de impressão que seja maior do que o papel da impressora.

Se a orientação de um trabalho de impressão for diferente da orientação especificada nas propriedades da impressora, uma mensagem irá solicitar o ajuste da orientação do papel do dispositivo de impressão. Desative esse aviso para que a impressora possa ajustar a orientação do papel automaticamente.

### Para especificar o tamanho e a posição de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative uma das seguintes opções:
- **Como no documento** — mantém o tamanho da imagem como está no documento
- **Ajustar à página** — dimensiona e posiciona o trabalho de impressão para ajustá-lo à página impressa
- **Reposicionar imagens** — permite reposicionar o trabalho de impressão escolhendo uma posição na caixa de listagem



Ativar a opção **Reposicionar imagens** permite especificar o tamanho, posição e escala nas caixas correspondentes.

### Para imprimir um trabalho em ladrilho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir páginas em ladrilho**.

4 Digite valores nas seguintes caixas:
- **Sobreposição de ladrilhos** — permite especificar o número de polegadas da sobreposição dos ladrilhos
- % **da largura da página** — permite especificar a porcentagem da largura da página que os ladrilhos ocuparão



Ative a caixa de seleção **Marcas de ladrilho** para incluir marcas de alinhamento dos ladrilhos.

### Para alterar o aviso de orientação de página

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Escolha **Aviso de orientação de página** na lista **Opção**.

4 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Configuração**:
- **Desativado — sempre corresponder à orientação**
- **Ativado — perguntar se a orientação é diferente**
- **Desativado — não alterar a orientação**

## Visualizar trabalhos de impressão

É possível visualizar um trabalho para mostrar como aparecerão, no papel, a posição e o tamanho do trabalho de impressão. Para uma visualização detalhada, aplique mais zoom a uma área. É possível visualizar a maneira como as separações de cores aparecerão quando impressas. Aumenta-se a velocidade da visualização de uma impressão ocultando-se os gráficos.

Antes de imprimir um trabalho, é possível visualizar um resumo dos problemas de um trabalho de impressão para detectar possíveis problemas de impressão. Por exemplo, é possível examinar o trabalho de impressão atual procurando por erros de impressão, possíveis problemas de impressão e sugestões para resolver esses problemas.

### Para visualizar um trabalho de impressão

- Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

### Para aumentar a página de visualização

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique em **Exibir** ▸ **Zoom**.

3 Ative a opção **Porcentagem** e digite um valor na caixa.



Você pode também ampliar a página de visualização selecionando um nível de zoom predefinido.

Também é possível aplicar mais zoom em uma parte da janela de visualização de impressão, clicando-se na ferramenta **Zoom** na caixa de ferramentas e selecionando com marca uma área.

### Para visualizar separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Ativar separações de cores**.



Para visualizar a composição, clique em **Exibir** ▸ **Visualizar separações** ▸ **Composição**.

### Para ocultar ou exibir gráficos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique em **Exibir** ▸ **Mostrar imagem**.

Uma marca de seleção ao lado do nome do comando de menu indica que o gráfico está sendo exibido.



Quando o comando de menu **Mostrar imagem** está desativado, o trabalho de impressão é representado por uma caixa delimitadora que pode ser usada para posicionar e dimensionar o trabalho.

### Para exibir um resumo de problemas de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Questões**.

Para excluir problemas da Verificação prévia, clique em **Configurações**, clique duas vezes em **Imprimir** e desative todas as caixas de seleção que correspondam aos problemas que deseja ignorar.



É possível salvar as configurações clicando no botão **Adicionar configurações prévias** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo de verificação prévia**.



## Precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre impressão, consulte "Conceitos básicos de impressão" na seção "Impressão" da Ajuda.



# Glossário

## A

### alças

Conjunto de oito quadrados pretos que aparecem nos cantos e nas laterais de um objeto quando este encontra-se selecionado. Arrastando alças individuais, escala-se, redimensiona-se ou espelha-se o objeto. Quando se clica em um objeto selecionado, a forma das alças muda para setas, que permitem girar e inclinar o objeto.

### alças de controle (CorelDRAW)

As alças que se estendem de um nó até uma curva que está sendo editada com a ferramenta Forma. As alças de controle determinam o ângulo em que a curva passa pelo nó.

### alças de distorção

As setas de duas pontas, voltadas para fora, localizadas em cada canto da caixa de destaque.

### alças de inclinação

As setas retas de duas pontas localizadas no centro de cada lado da caixa de destaque.

### alças de perspectiva

Os círculos ocos nos cantos da caixa de destaque.

### alças de rotação

As setas duplas e curvas situadas nos cantos da caixa de destaque.

### alinhar

Forçar um objeto que está sendo desenhado ou movido a se alinhar automaticamente a um ponto da grade, uma linha-guia ou outro objeto.

**amostra**

Um de uma série de retalhos de cor sólida utilizados como amostra para seleção de cores. Um folheto impresso de amostras é denominado um livro de amostras. Amostra também se refere às cores contidas na paleta de cores.

**amostra de cor**

Um fragmento de cores sólidas em uma paleta de cores.

**ângulo caligráfico**

O ângulo que controla a orientação de uma caneta na superfície de desenho, como a inclinação da ponta de uma caneta de caligrafia. Uma linha desenhada no ângulo caligráfico tem pouca ou nenhuma espessura, mas fica mais grossa à medida que o ângulo se afasta do ângulo caligráfico.

**aperto (caminho)**

Um controle disponível ao se criar um caminho a partir de uma marca de seleção de máscara. Os valores de aperto variam de 1 a 10, determinando o quanto a forma do caminho se aproximará da forma da marca. Quanto maior o valor, mais o novo caminho se aproximará da marca; ele terá mais nós do que um caminho com um valor de aperto mais baixo.

**área de arraste**

A área de uma barra de comando que se arrasta. O arraste dessa área move a barra, enquanto o arraste de qualquer outra área da barra não tem nenhum efeito. A localização da área de arraste depende do sistema operacional em uso, da orientação da barra e da barra estar encaixada ou não. As barras de comando com áreas de arraste incluem as barras de ferramenta, a caixa de ferramentas e a barra de propriedades.

**área de trabalho**

A camada de um desenho na qual é possível experimentar e criar objetos para uso futuro. Essa camada fica fora das bordas da página de desenho. Arraste os objetos da área de trabalho para a página de desenho quando for utilizá-los.

**área de trabalho**

Um conjunto de configurações que especifica como as diversas barras de comandos, os comandos e os botões estão organizados quando se abre o aplicativo.

### área de transferência

Uma área utilizada para armazenar temporariamente informações cortadas ou copiadas. As informações serão armazenadas até que novas informações sejam cortadas ou copiadas para a área de transferência, substituindo as antigas.

### área editável

Uma área (seleção) editável permite a aplicação de pintura e efeitos aos pixels subjacentes.

Consulte também área protegida e máscara.

### área editável flutuante

Uma área editável que flutua sobre uma imagem, podendo ser movida e modificada sem afetar os pixels subjacentes.

### área protegida

Uma área que impede a aplicação de pintura e efeitos a pixels subjacentes.

Consulte também máscara e área editável.

### áreas de baixa freqüência

Áreas suaves em uma imagem nas quais ocorrem alterações graduais. Ou seja, áreas nas quais não há bordas nem ruído.

### arquivo de animação

Um arquivo que suporta imagens em movimento, como, por exemplo, GIF animado e QuickTime® (MOV).

## B

### biblioteca

Uma coleção de definições de símbolos incluídas em um arquivo CorelDRAW (CDR). Para compartilhar uma biblioteca entre desenhos, você pode exportá-la no formato de arquivo Corel Symbol Library (CSL).

### bitmap

Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos.

Consulte também gráfico vetorial.

### brilho

A quantidade de luz transmitida ou refletida por um determinado pixel. No modo de cor HSB, o brilho é uma medida da quantidade de branco que uma cor contém. Por exemplo, um valor de brilho igual a 0 produz preto (ou sombra em fotos) e um valor de brilho igual a 255 produz branco (ou destaque em fotos).

## C

### caixa de destaque

Um retângulo com oito alças que envolve uma seleção em uma imagem.

### caixa de seleção

Um retângulo invisível com oito alças visíveis que aparecem em torno de qualquer objeto selecionado com a ferramenta Seleção.

### caixa delimitadora

A caixa invisível indicada pelas oito alças de seleção ao redor de um objeto selecionado.

### camada

Um plano transparente no qual você pode colocar objetos em um desenho.

### camada principal

Uma camada em uma página principal cujos objetos aparecem em todas as páginas de uma desenho com várias páginas. Uma página principal pode ter mais de uma camada principal.

### caminho

O componente básico a partir do qual os objetos são construídos. Um caminho é aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (um círculo, por exemplo), sendo formado por um único segmento de linha ou curva ou por vários segmentos unidos.

### caminho

Uma série de segmentos de linha ou curva conectados por pontos finais quadrados, chamados nós.

### caminho fechado

Um caminho cujos pontos inicial e final estão conectados.

**canal**

Uma imagem em tons de cinza de 8 bits que armazena informações de cor ou de máscara de outra imagem. Existem dois tipos de canais: de cor e de máscara. As imagens possuem um canal de cor para cada componente do modelo de cor em que se baseiam. Além disso, algumas imagens usam canais de cores exatas. Cada canal contém as informações de cor desse componente. Os canais de máscara (alfa) armazenam máscaras criadas para as imagens e podem ser salvos com imagens em formatos que suportam informações de máscara, como o formato Corel PHOTO-PAINT (CPT).

**canal alfa**

Uma área de armazenamento temporário para máscaras. Quando se salva uma máscara em um canal alfa, é possível acessá-la e reutilizá-la na imagem tantas vezes quantas se desejar. Você pode salvar um canal alfa em um arquivo ou carregar, na imagem ativa, um canal salvo anteriormente.

**canal de cor**

Uma versão em 8 bits de tons de cinza de uma imagem. Cada canal representa um nível de cor na imagem. Por exemplo, o modo de cor RGB tem três canais de cor, enquanto o CMYK tem quatro. Quando todos os canais são impressos juntos, produzem toda a faixa de cores da imagem.

Consulte também RGB e CMYK.

**caneta sensível a pressão**

Uma ponta que se usa para acessar comandos e desenhar imagens. Para utilizá-la com o Corel PHOTO-PAINT, é necessário instalar a caneta sensível à pressão junto com uma mesa digitalizadora sensível à pressão e seus drivers correspondentes.

**caractere**

Uma letra, número, sinal de pontuação ou outro símbolo.

**caracteres não imprimíveis**

Itens que aparecem na tela, mas que não são impressos. Incluem as réguas, linhas-guia, linhas de grade de tabelas, texto oculto e símbolos de formatação, como espaços, quebras de linha obrigatórias, tabulações e recuos.

**centro de rotação**

O ponto em torno do qual um objeto gira.

**CERN**

CERN (Conseil Europeén pour la Recherche Nucléaire, conselho europeu para a pesquisa nuclear) é o laboratório científico no qual a World Wide Web foi desenvolvida. O CERN também é um dos sistemas de servidor da Web. Entre em contato com o administrador do seu servidor para descobrir que sistema o seu servidor utiliza.

**clipart**

Imagens prontas que podem ser importadas para aplicativos Corel e editadas, se necessário.

**clone**

Uma cópia de um objeto ou de uma área de uma imagem que está vinculada a um objeto ou área de imagem principal. A maioria das alterações feitas no objeto ou área principal é aplicada automaticamente a seus clones.

Consulte também símbolo.

**CMY**

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y). Esse modo é utilizado no processo de impressão a três cores.

**CMYK**

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K). A impressão CMYK produz pretos verdadeiros e uma faixa tonal ampla. No modo de cor CMYK, os valores de cor são expressos como porcentagens, portanto, um valor de 100 para uma tinta significa que ela é aplicada com saturação máxima.

**cobertura de cor**

Um termo de impressão usado para descrever um método de cores sobrepostas para compensar as separações de cores desalinhadas. Esse método evita as faixas brancas que aparecem entre cores unidas em uma página em branco.

Consulte também dispersão, restrição e impressão sobreposta.

**codificar**

Determina o conjunto de caracteres de texto, permitindo que se exiba corretamente texto no idioma apropriado.

**colocação em ladrilho**

A técnica de repetição de uma pequena imagem em uma superfície grande. A colocação em ladrilho é utilizada normalmente para criar um fundo com padrão para páginas da World Wide Web.

**colocação em pixels**

Um tipo de distorção de imagem na qual pixels individuais se distinguem a olho nu ou grupos de pixels são exibidos como blocos de cores. A pixelização é causada por resolução incorreta ou dimensões incorretas da imagem, ou é criada intencionalmente para se obter um efeito especial.

**colocar em escala**

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto em uma porcentagem especificada. Por exemplo, dimensionar um retângulo com 1 cm de comprimento e 2 cm de largura em 150% produz um retângulo com 1,5 cm de comprimento e 3 cm de largura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

**com perda**

Um tipo de compactação de arquivo que resulta em uma degradação perceptível da qualidade da imagem.

**côncavo**

Arredondado ou oco por dentro, como o interior de uma tigela.

**conteúdo**

O objeto ou objetos que aparecem dentro de um objeto recipiente ao se aplicar efeitos PowerClip.

Esse termo é também utilizado para descrever recursos gráficos incluídos no produto, como clipart, fotos, símbolos, fontes e objetos.

**contorno**

A linha que define a forma de um objeto.

**contorno**

Efeito criado pelo acréscimo de formas concêntricas uniformemente espacejadas dentro ou fora das bordas de um objeto. Esse efeito pode também ser utilizado para criar contornos recortáveis para dispositivos, como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

**contraste**

A diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Valores de contraste maiores indicam maior diferença e menor gradação entre escuro e claro.

**converter e reconverter**

A conversão de um formato de arquivo salvo como PDF (Portable Document Format) em outro formato como Corel DESIGNER (DES) e depois a reconversão no formato anterior.

**convexo**

Curvado ou arredondado para fora, como o exterior de uma esfera ou de um círculo.

**cor base**

A cor do objeto que aparece sob uma transparência. A cor base e a cor da transparência se combinam de diversas maneiras, dependendo do modo de mesclagem que se aplica à transparência.

**cor composta**

Em impressão comercial, cores produzidas a partir de uma mistura de ciano, magenta, amarelo e preto. É diferente de uma cor exata, que é uma cor de tinta sólida impressa individualmente (é necessária uma chapa de impressão para cada cor exata).

**cor exata**

Em impressão comercial, uma cor de tinta sólida impressa individualmente, uma chapa para cada cor exata.

**cor inicial**

A cor do primeiro pixel no qual se clica ao definir uma área editável e uma máscara usando as ferramentas Máscara de laço e Máscara de varinha mágica. Essa cor é utilizada pelo valor de tolerância para definir a sensibilidade de detecção de cores em máscaras de cor.

**cor primária**

Um estilo de cor original que se salva e aplica-se a objetos de um desenho. É possível criar cores secundárias a partir da cor primária.

Consulte também cor secundária.

### cor secundária

Um estilo de cor criado como uma tonalidade de outro estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, as cores secundárias compartilham o mesmo matiz que as primárias, mas com diferentes níveis de saturação e brilho.

Consulte também cor primária.

### cores compostas PANTONE

As cores disponíveis através do PANTONE Process Color System, baseado no modelo de cor CMYK.

### correspondência de cores PANOSE

Um recurso de correspondência de fontes que permite escolher uma fonte substituta quando se abre um arquivo que contém uma fonte que não está instalada no computador. Pode-se fazer uma substituição somente para a sessão de trabalho corrente ou então uma substituição permanente, para que a nova fonte seja exibida automaticamente quando o arquivo for salvo e reaberto.

### cortar

Remover áreas indesejáveis de uma imagem sem afetar a resolução das partes restantes.

### cubista

Um estilo de arte abstrata que distorce vários aspectos do mesmo objeto simultaneamente, geralmente na forma de quadrados ou cubos.

### cursor de forma

Utiliza a forma e o tamanho da ponta da ferramenta atual como um cursor.

## D

### desenho

Um documento criado no CorelDRAW.

### deslocamento

Movimentação de um objeto em incrementos.

Consulte também microdeslocamento e superdeslocamento.

**destaque, sombra e tom médio**

Termos utilizados para descrever o brilho dos pixels em uma imagem de bitmap. Os valores de brilho variam de 0 (escuro) a 255 (claro). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios e os no último terço são considerados destaques. É possível clarear ou escurecer determinadas áreas nas imagens ajustando os destaques, as sombras ou os tons médios. Um histograma é uma ferramenta excelente para a exibição e a avaliação de destaques, sombras ou tons médios das imagens.

**destino**

A moldura ou a janela do navegador da Web na qual é exibida uma nova página da Web.

**DeviceN**

Um tipo de modelo de cor de dispositivo e espaço de cor. Esse espaço de cor tem vários componentes, permitindo que a cor seja definida por um conjunto diferente do padrão de três (RGB) e quatro (CMYK) componentes de cor.

**digitalizador**

Um dispositivo que converte imagens em papel, transparência ou filme em um formato digital. Os digitalizadores produzem bitmaps ou imagens convertidas em bitmaps.

**disco de troca**

Espaço no disco rígido utilizado pelos aplicativos para aumentar artificialmente a quantidade de memória disponível no computador.

**dispersão**

Em impressão comercial, um tipo de cobertura criado pela extensão do objeto de primeiro plano para o objeto de fundo.

**dpi (dots per inch, pontos por polegada)**

Uma medida da resolução da impressora em pontos por polegada. Impressoras de mesa a laser típicas imprimem a 600 dpi. Fotocompositoras imprimem a 1270 ou 2540 dpi. Impressoras com capacidades maiores de dpi produzem uma saída mais uniforme e mais limpa. O termo dpi também é utilizado para medir resolução de digitalização e para indicar resolução de bitmap.

## E

### efeito de ativação

Um objeto ou grupo de objetos interativos que altera sua aparência quando se clica ou se aponta para ele.

### efeito PowerClip

Uma maneira de organizar objetos que permite colocar um objeto dentro de outro.

### enevoamento

O nível de diferenciação nas bordas de um sombreamento.

### enquadrar (Corel PHOTO-PAINT)

Movimentar a imagem pela janela de imagem, geralmente quando a imagem é maior do que sua janela. O enquadramento altera a exibição da imagem da mesma maneira que a rolagem move a imagem para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita na janela de imagem. Ao se trabalhar com níveis de ampliação elevados, em que a imagem inteira não é exibida, enquadra-se rapidamente para ver as partes da imagem que estavam ocultas.

### enquadrar (CorelDRAW)

Mover a página de desenho pela janela de desenho. O enquadramento altera a exibição de página da mesma maneira que a rolagem move o desenho para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita na janela de desenho. Ao trabalhar com níveis de ampliação elevados nos quais nem todo o desenho é exibido, enquadre rapidamente para ver as partes do desenho ocultas previamente.

### entrelaçamento

Em imagens GIF, um método que permite exibir na tela uma imagem baseada na Web com uma resolução baixa e em blocos. À medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem melhora.

### envelope

Uma forma fechada que pode ser posicionada ao redor de um objeto para alterar sua forma. Um envelope consiste em segmentos conectados por nós. Depois que o envelope é posicionado ao redor do objeto, os nós podem ser movidos para alterar sua forma.

### espacejamento

O espaço entre linhas de texto. O espacejamento é importante para a legibilidade e a aparência.

**espaço de cores**

No gerenciamento eletrônico de cores, uma representação virtual de um dispositivo ou da gama de cores de um modelo de cor. Os limites e contornos do espaço de cores de um dispositivo são mapeados pelo software de gerenciamento de cores.

Consulte também gama de cores.

**espaço entre colunas**

O espaço entre colunas de texto, também chamado de ala. Em impressão, o espaço em branco formado pelas margens internas de duas páginas opostas.

**estilo**

Um conjunto de atributos que controla a aparência de um tipo específico de objeto. Existem três tipos de estilos: estilos gráficos, estilos de texto (artístico e de parágrafo) e estilos de cor.

**estilo de texto**

Um conjunto de atributos que controla a aparência do texto. Existem dois tipos de estilo de texto: Estilos de texto artístico e estilos de texto de parágrafo.

**etapas de gradiente**

Tons de cor que dão a aparência de um preenchimento gradiente. Quanto mais etapas há em um preenchimento, mais suave é a transição da cor inicial para a cor final.

**Exchangeable Image File (EXIF)**

Um formato que incorpora em imagens JPEG informações de câmera digital, como o horário e a data de realização de uma foto, a velocidade do obturador e o foco.

**exibição de aramado**

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, mas exibe extrusões, linhas de contorno e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado simples.

**exibição de aramado simples**

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, extrusões, contornos e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado.

**exposição**

Um termo fotográfico que se refere à quantidade de luz usada para criar uma imagem. Caso não haja luz suficiente e o sensor (da câmera digital) ou o filme (da câmera convencional) capte essa luminosidade, a imagem aparece muito escura (subexposição). Caso haja muita luz e o sensor ou o filme capte essa luminosidade, a imagem aparece muito clara (superexposição).

**extrusão**

Um recurso que permite aplicar uma perspectiva tridimensional, projetando linhas de um objeto, para criar a ilusão de profundidade.

## F

**faixa tonal**

A distribuição de pixels em uma imagem de bitmap, do escuro (um valor zero indicando ausência de brilho) ao claro (um valor de 255 indicando brilho intenso). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios e os no último terço são considerados destaques. Em condições ideais, os pixels de uma imagem devem ser distribuídos por toda a faixa tonal. Um histograma é uma excelente ferramenta para visualizar e avaliar a faixa tonal das imagens.

**filtro**

O nome de um aplicativo que converte informações digitais de um formato em outro.

**folhas de estilo em cascata (CSS)**

Um extensão do HTML que permite a definição de estilos, como cor, fonte e tamanho, para partes de um documento de hipertexto. As informações de estilo podem ser compartilhadas por múltiplos arquivos HTML.

Consulte também HTML.

**fonte**

Um conjunto de caracteres com um único estilo (como itálico), espessura (como negrito) e tamanho (como 10 pontos) de um tipo como, por exemplo, Times Roman.

**fontes TrueType®**

Uma especificação de fontes desenvolvida pela Apple. As fontes TrueType são impressas da maneira como aparecem na tela, podendo ser redimensionadas em qualquer altura.

**Formas perfeitas**

Formas predefinidas, como formas básicas, setas, estrelas e legendas. As formas perfeitas freqüentemente têm glifos, que permitem modificar sua aparência.

**fotocompositora**

Um dispositivo de alta resolução que cria saídas em filme ou em papel à base de filme utilizadas na produção de chapas para prensas.

**fractal**

Uma forma irregular gerada por um padrão repetitivo. Os fractais podem ser utilizados para gerar matematicamente uma imagem irregular e complexa através do acompanhamento de um padrão, sem a necessidade de se definir todos os componentes individuais da imagem.

**FTP (File Transfer Protocol)**

Um método de movimentação de arquivos entre dois computadores. Muitos sites da Internet estabeleceram repositórios de materiais que podem ser acessados via FTP.

## G

**gama de cores**

A faixa de cores que pode ser reproduzida ou percebida por qualquer dispositivo. Por exemplo, um monitor exibe uma gama de cores diferente daquela produzida por uma impressora, criando a necessidade de gerenciar cores a partir das imagens originais até a saída final.

**gaussiana**

Um tipo de distribuição de pixels que espalha as informações de pixels para fora com a utilização de curvas em forma de sino em vez de linhas retas.

GIF

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para usar o mínimo de espaço em disco e que pode ser facilmente lido e trocado entre computadores. Esse formato costuma ser utilizado na publicação de imagens de 256 cores ou menos na Internet.

**girar**

Reposicionar e reorientar um objeto virando-o em torno de seu centro de rotação.

**glifo**

Alças em forma de losango que podem ser arrastadas para alterar uma forma.

**grade**

Uma série de pontos horizontais e verticais uniformemente espacejados, utilizados para ajudar a desenhar e organizar objetos.

**graduação**

Divisões invisíveis nas quais o ponteiro gravita.

**gráfico vetorial**

Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas. Os gráficos vetoriais são criados como conjuntos de linhas e não como padrões de pontos ou pixels individuais.

Consulte também bitmap.

**grupo**

Um conjunto de objetos que se comportam como uma unidade. A maioria das operações executadas em um grupo também se aplica a cada um de seus objetos.

**grupo aninhado**

Um grupo de dois ou mais grupos que se comportam como um único objeto.

**guias dinâmicas**

Linhas-guia temporárias que aparecem nos seguintes pontos de alinhamento nos objetos — centro, nó, quadrante e linha de base do texto.

## H

**histograma**

O histograma consiste em um gráfico de barras horizontais que representa os valores de brilho dos pixels de sua imagem de bitmap em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras de uma imagem, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa as luzes. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número elevado de pixels nas sombras (o lado esquerdo do histograma) indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.

### HSB (matiz, saturação, brilho)

Um modelo de cor que define três componentes: matiz, saturação e brilho. O matiz determina a cor (amarelo, laranja, vermelho e assim por diante), o brilho determina a intensidade percebida (cor mais clara ou mais escura) e a saturação determina a profundidade da cor (de esmaecida a intensa).

### HTML

Padrão para autoria na World Wide Web composto de marcas que definem a estrutura e os componentes de um documento. As marcas são utilizadas para identificar texto e integrar recursos (como imagens, sons, vídeo e animação) ao se criar uma página da Web.

### hyperlink

Um link eletrônico que dá acesso direto de um ponto em um documento a outro ponto no mesmo documento ou em outro documento.

## I

### ícone

Uma representação pictórica de uma ferramenta, objeto, arquivo ou outro item do aplicativo.

### iluminação

O nível de brilho compartilhado entre uma transparência e o objeto ao qual ela se aplica. Por exemplo, quando uma transparência é aplicada a um objeto cuja cor tem aparência brilhante, a cor da transparência assume um brilho proporcional. O mesmo é válido para uma transparência aplicada a um objeto cuja cor tem aparência escura: a transparência assume um escurecimento proporcional.

### imagem convertida em bitmap

Uma imagem que foi renderizada em pixels. Quando converte arquivos gráficos vetoriais em arquivos de bitmap, você imagens de pixels.

### imagem de vídeo entrelaçada

As imagens de vídeo entrelaçadas necessitam de duas passagens para preencher uma tela, pintando linhas alternadas a cada passagem. Isso pode produzir uma cintilação.

### imagem em tons de cinza

Uma imagem que utiliza o modo de cor tons de cinza e que pode exibir até 256 tons de cinza, do branco ao preto. As imagens em tons de cinza, especialmente fotografias, costumam ser chamadas de "preto-e-branco".

### imagem nivelada

Uma imagem na qual os objetos e máscaras se combinam com o fundo e não podem mais ser editados.

### impressão sobreposta

A impressão sobreposta é obtida com a impressão de uma cor sobre outra. Dependendo das cores escolhidas, as cores impressas em sobreposição se misturam para criar uma nova cor, ou a cor superior cobre a inferior. A impressão de uma cor escura sobreposta a uma cor clara é usada com freqüência para evitar problemas de registro que ocorrem quando as separações de cores não são alinhadas com precisão.

Consulte também cobertura de cor, restrição e dispersão.

### inclinar

Tombar um objeto na vertical, horizontal ou ambas.

### incorporar

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Os objetos incorporados são incluídos no documento atual. Eles não são vinculados aos seus arquivos-fonte.

### inserir

Para importar e colocar uma imagem fotográfica, objeto clipart ou arquivo de som em um desenho.

### instância de símbolo

Uma ocorrência de um símbolo em um desenho. Uma instância de símbolo herda automaticamente qualquer alteração feita no símbolo. Você pode também propriedades exclusivas a cada instância, incluindo tamanho, posição e transparência uniforme.

### intensidade

Intensidade é uma medida do brilho dos pixels de luz em um bitmap em comparação com os meios-tons mais escuros e os pixels escuros. Um aumento na intensidade aumenta a vivacidade do branco, mantendo os escuras reais.

**interseção**

O ponto em que uma linha cruza com outra.

**intervalo de aparagem**

A porcentagem da faixa de valores que não é exibida na parte superior do eixo vertical do histograma.

## J

**janela de desenho**

A parte da janela do aplicativo na qual é possível criar, adicionar e editar objetos.

**JavaScript®**

Uma linguagem de script utilizada na Web para adicionar funções interativas a páginas HTML.

**JPEG**

Um formato de imagens fotográficas que oferece compactação com alguma perda de qualidade da imagem. Devido à sua compactação (até 20 para 1) e pequeno tamanho de arquivo, as imagens JPEG são amplamente utilizadas em publicação na Internet.

**JPEG 2000**

Uma versão aprimorada do formato de arquivo JPEG que apresenta uma compactação melhor e permite anexar informações de imagem e atribuir uma taxa de compactação diferente a uma área da imagem.

**justificar**

Modificar o espacejamento entre caracteres e palavras para que as bordas nas margens esquerda e direita de um bloco de texto fiquem uniformes.

## K

**kerning**

O espaço entre caracteres e o ajuste desse espaço. Normalmente, o kerning é utilizado para colocar dois caracteres mais próximos do que o usual, como por exemplo WA, AW, TA ou VA. O kerning melhora a legibilidade e faz com que as letras pareçam mais balanceadas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.

## L

**Lab**

Um modelo de cor que contém um componente de luminância (ou iluminação) (L) e dois componentes cromáticos: "a" (de verde a vermelho) e "b" (de azul a amarelo).

**lente**

Um objeto que protege parte ou toda uma imagem quando se executam correções tonais e de cores. Você pode ver o efeito de uma correção através de uma lente sem afetar os pixels subjacentes. Ao se mover uma lente, a correção é aplicada aos pixels do novo local.

**ligadura**

Um caractere que consiste em duas ou mais letras unidas.

**limiar**

Um nível de tolerância para a variação tonal em um bitmap.

**limiar (caminho)**

Um controle disponível ao se criar um caminho a partir de uma máscara. Os valores de limiar variam de 1 a 10 e determinam o tamanho do ângulo necessário entre duas seções de uma máscara para que ali seja criado um nó. Um valor baixo produz mais cúspides e, portanto, mais nós no caminho resultante.

**limite de meia-esquadria**

Um valor que determina quando duas linhas que se encontram em um ângulo agudo passam de uma junção pontiaguda (meia-esquadria) para uma junção quadrada (chanfrada).

**linha base de texto**

A linha horizontal imaginária em que os caracteres do texto parecem se apoiar.

**linha bézier**

Uma linha reta ou curva constituída de segmentos conectados por nós. Cada nó tem alças de controle que permitem modificar a forma da linha a ser alterada.

**linha de dimensão**

Uma linha que exibe o tamanho dos objetos ou a distância ou ângulo entre eles.

**linha perpendicular**

Uma linha que interseciona outra num ângulo reto.

**linha-guia**

Uma linha horizontal, vertical ou inclinada que pode ser colocada em qualquer lugar na janela de desenho para ajudar no posicionamento de um objeto.

**luz ambiente**

A iluminação de uma sala, incluindo as fontes de luz natural e artificial.

**LZW**

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido. A compactação LZW é utilizada normalmente em arquivos GIF e TIFF.

## M

**mapa de imagem**

Um elemento gráfico em um documento HTML que contém áreas clicáveis que levam a locais na World Wide Web, a outros documentos HTML ou a elementos gráficos.

**mapa de imagem de cliente**

Esse tipo de mapa de imagem comum não depende do servidor para processar as informações de mapa.

**mapa de imagem de cliente/servidor**

Um tipo de mapa de imagem utilizado raramente que inclui códigos para mapas de imagem do lado cliente e do lado servidor. O tipo de mapa de imagem é definido automaticamente como o padrão do navegador da Web do usuário para o processamento de mapas de imagem. Se o navegador não suportar mapas de imagem, o servidor utilizará um arquivo de mapa externo para processar as informações. Atualmente, a maioria dos navegadores da Web suporta mapas de imagem, por isso os mapas de imagem do lado cliente são mais comuns.

**mapa de imagem de servidor**

Um tipo de mapa de imagem, raramente utilizado, que depende de um servidor para processar as informações de mapa de imagem. Ele requer um arquivo de mapa (*.map) separado para o servidor da Web. Atualmente, a maioria dos navegadores da Web processa mapas de imagem e por isso os mapas de imagem do lado cliente são mais comuns.

**marca de seleção**

Um contorno tracejado que envolve uma área editável ou um objeto em uma imagem. Por padrão, as marcas de seleção de objeto são azuis e as marcas de seleção de máscara são pretas.

**marca-d'água**

Uma pequena quantidade de ruído aleatório adicionado ao componente de luminância dos pixels da imagem, que carrega informações sobre a imagem. Essa informação sobrevive à edição, impressão e digitalização normais.

**marcador**

Um indicador para marcar um endereço da Internet.

**máscara**

Aplica-se uma máscara a uma imagem durante a sua edição para definir áreas protegidas e áreas editáveis.

**máscara de aparagem**

Uma máscara que permite editar os níveis de transparência de um objeto sem afetar os pixels do objeto. Você pode alterar os níveis de transparência diretamente no objeto e, em seguida, adicionar a máscara de aparagem ou pode adicionar a máscara de aparagem antes de fazer as alterações.

**matiz**

A propriedade de uma cor que permite sua classificação pelo nome. Por exemplo, azul, verde e vermelho são matizes.

**meio-tom**

Uma imagem que foi convertida de imagem de tons contínuos em uma série de pontos de vários tamanhos, para representar diferentes tonalidades.

**metadados**

Informações sobre objetos. Nomes, comentários e custo atribuídos a objetos são exemplos de metadados.

**microdeslocamento**

Movimento de um objeto em pequenos incrementos.

Consulte também deslocamento e superdeslocamento.

**miniatura**

Uma versão pequena e em baixa resolução de uma imagem ou ilustração.

**mistura**

Efeito criado pela transformação de um objeto em outro através de uma progressão de formas e cores.

**mistura composta**

Uma mistura criada misturando-se o objeto inicial ou final de uma mistura com outro objeto.

**mistura dividida**

Uma mistura simples que é decomposta em dois ou mais componentes para criar uma mistura composta. O objeto em que a mistura é dividida torna-se o objeto final de um componente da mistura e o objeto inicial do outro.

**modelo**

Um conjunto predefinido de informações que definem o tamanho da página, a orientação, a posição da régua e informações de grade e de linha-guia. Um modelo também pode incluir elementos gráficos e texto, que podem ser modificados.

**modelo de cor**

Um gráfico de cores simples que define a faixa de cores exibidas em um modo de cor. RGB (vermelho, verde e azul), CMY (ciano, magenta e amarelo), CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto), HSB (matiz, saturação e brilho), HLS (matiz, iluminação e saturação) e CIE L*a*b (Lab) são exemplos de modelos de cores.

**modelo de cor subtrativo**

Um modelo de cor, como CMYK, que cria cores através da subtração de comprimentos de onda da luz refletida em um objeto. Por exemplo, uma tinta colorida aparece em azul quando absorve todas as cores, exceto a azul.

**modo de cor**

Sistema que define o número e o tipo de cores que compõem uma imagem. Preto-e-branco, tons de cinza, RGB, CMYK e cores da paleta são exemplos de modos de cor.

**modo de cor da paleta**

Um modo de cor de 8 bits que exibe imagens de até 256 cores. Você pode converter uma imagem complexa no modo de cores da paleta para reduzir o tamanho do arquivo

e para controlar de forma mais precisa as cores utilizadas ao longo do processo de conversão.

**modo de cor preto-e-branco**

Um modo de cor de 1 bit que armazena imagens como duas cores sólidas, preto e branco, sem gradações. Esse modo de cor é útil para linhas artísticas e gráficos simples. Para criar o efeito de foto em preto-e-branco, é possível usar o modo de cor tons de cinza.

Consulte também tons de cinza.

**modo de mesclagem**

Um estado de edição que determina como a tinta, o objeto ou a cor de preenchimento selecionados se combinam com as outras cores da imagem.

**modos de máscara**

Modos de operação da ferramenta de máscara que devem ser escolhidos antes de se criar ou fazer ajustes em uma máscara e sua área editável. Existem quatro modos de máscara: Normal, Aditivo, Subtrativo e XOR. O modo Normal (padrão) permite selecionar uma área em uma imagem. O modo Aditivo permite expandir as regiões editáveis através da seleção de múltiplas áreas em uma imagem. O modo Subtrativo permite reduzir as regiões editáveis através da remoção das áreas de uma seleção. O modo XOR permite selecionar múltiplas áreas de uma imagem. Quando há sobreposição das áreas, as regiões sobrepostas são excluídas da área editável e adicionadas à área protegida.

**moldura de texto**

O retângulo que aparece como uma série de linhas tracejadas ao redor de um bloco de texto de parágrafo criado com a utilização da ferramenta Texto.

**mosaico**

A arte-final decorativa criada pela organização de pequenas porções de materiais de várias cores para formar figuras ou padrões.

**multicanal**

Um modo de cor que exibe imagens utilizando vários canais de cor, cada um composto de 256 tons de cinza. Quando uma imagem de cor RGB é convertida no modo de cor multicanal, os canais de cor individuais (vermelho {R}, verde {G} e azul {B}) são convertidos em informações de tons de cinza que refletem os valores de cor dos pixels de cada canal.

## N

### navegador de documentos

A área no canto inferior esquerdo da janela do aplicativo que contém controles para movimentação entre páginas e adição de páginas. O navegador de documentos também exibe o número da página ativa e o número total de páginas em um desenho.

### NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA (National Center for Supercomputing Applications, centro nacional para aplicações de supercomputação) é um sistema de servidor. Ao se criar um mapa de imagem para ser exibido na Web, é necessário saber qual sistema o servidor utiliza, porque são utilizados códigos diferentes nos arquivos de mapa. Entre em contato com o administrador do seu servidor para descobrir que sistema o seu servidor utiliza.

### nó dégradé

Um ponto quadrado que representa cada cor na seta dégradé de um preenchimento gradiente, utilizado para alterar os pontos inicial e final, cores e valores de transparência do preenchimento.

### nós

Os pontos quadrados em cada extremidade de um segmento de uma linha ou curva. Para alterar a forma de uma linha ou curva, arraste um ou mais de seus nós.

### NTSC (National Television Standards Committee)

NTSC (National Television Standards Committee, comitê nacional de normas de televisão) é um filtro de cor de vídeo que costuma ser utilizado para definir a gama de cores suportada pelos monitores de televisão na América do Norte.

## O

### objeto (Corel PHOTO-PAINT)

Um bitmap independente que é disposto como uma camada sobre a imagem de fundo. Alterações aplicadas a objetos não afetam a imagem subjacente.

### objeto (CorelDRAW)

Termo genérico para qualquer item criado ou colocado em um desenho. Os objetos incluem linhas, formas, gráficos e texto.

### objeto aberto

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final não são conectados.

### objeto ativo (Corel PHOTO-PAINT)

Objeto cuja miniatura é contornada por uma borda vermelha na janela de encaixe Objetos.

### objeto combinado

Um objeto criado através da combinação de dois ou mais objetos e de sua conversão em um objeto de curva única. Um objeto combinado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do último objeto selecionado. As seções com um número igual de objetos sobrepostos não têm preenchimento. As seções com um número ímpar de objetos sobrepostos são preenchidas. Os contornos dos objetos originais permanecem visíveis.

### objeto de controle

O objeto original utilizado para criar efeitos como envelopes, extrusões, sombreamentos, contornos e objetos criados com a ferramenta de Mídia artística. As alterações feitas no objeto de controle controlam a aparência do efeito.

### objeto de curva

Um objeto que tem nós e alças de controle manipuláveis, com que é possível alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva.

### objeto de destino

Objeto no qual se efetua uma ação de alteração de forma como, por exemplo, soldar, aparar ou fazer a interseção com outro objeto. O objeto de destino mantém seus atributos de preenchimento e contorno copiando esses atributos para os objetos de origem utilizados para executar a ação.

Consulte também objeto de origem.

### objeto de origem

Objeto usado para se efetuar uma alteração de forma em outro objeto, como soldar, aparar ou fazer a interseção. O objeto de origem sempre recebe os atributos de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Consulte também objeto de destino.

### objeto fechado

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final são conectados.

### objeto flutuante

Um bitmap sem fundo. Objetos flutuantes também são denominados objetos fotográficos ou imagens cortadas.

### objeto PowerClip

Um objeto criado através da colocação de objetos (objetos de conteúdo) dentro de outros objetos (objetos recipientes). Se o objeto de conteúdo for maior do que o objeto recipiente, o objeto de conteúdo será cortado automaticamente. Somente o conteúdo que couber dentro do objeto recipiente ficará visível.

### objeto primário

Um objeto cuja forma se combina com os elementos da imagem de outro objeto, denominado objeto secundário O objeto secundário e o objeto primário são denominados um grupo de aparagem. O objeto primário deve estar em uma camada de objeto abaixo do objeto secundário.

### objeto principal

Um objeto que foi clonado. A maioria das alterações feitas no objeto principal é automaticamente aplicada ao clone.

### objeto secundário

Um objeto cujos elementos de imagem são inseridos na forma de outro objeto, objeto primário. O objeto secundário e o objeto primário são denominados um grupo de aparagem. O objeto secundário deve estar em uma camada acima do objeto primário.

### objeto vetorial

Um objeto específico dentro de um desenho, que é criado como um conjunto de linhas e não como padrões individuais de pontos ou pixels. Os objetos vetoriais são gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção nos quais as linhas são desenhadas.

### objetos PowerClip aninhados

Recipientes que contêm outros recipientes para formar objetos PowerClip complexos.

### opacidade

A qualidade de um objeto que torna difícil ver através dele. Se um objeto for 100% opaco, não será possível ver através dele. Níveis de opacidade abaixo de 100% aumentam a transparência dos objetos.

Consulte também transparência.

### ordem de empilhamento

A seqüência na qual os objetos são criados na janela de imagem. Essa ordem determina a relação entre os objetos e, portanto, a aparência da imagem. O primeiro objeto criado aparece por baixo; o último objeto aparece por cima.

### origem

O ponto da janela de desenho em que as réguas se cruzam.

## P

### padrão moiré

O efeito visual de curvas irradiantes criadas através da sobreposição de dois padrões normais. Por exemplo, um padrão moiré pode ser o resultado da sobreposição de duas telas de meio-tom com ângulos, espacejamento de pontos e tamanho de ponto diferentes. Os padrões moiré são o resultado indesejável da repetição da formação da imagem na tela com uma tela de meio-tom diferente ou com a mesma tela de meio-tom com um ângulo diferente do original.

### página de código (code page)

Página de código (code page) é uma tabela do sistema operacional DOS ou Windows que define que conjunto de caracteres ASCII ou ANSI é usado para exibir texto. Conjuntos de caracteres diferentes são usados para os diferentes idiomas.

### página de desenho

A parte da janela de desenho delimitada por um retângulo com um efeito de sombra.

### página principal

Uma página virtual que contém configurações globais de objetos, linhas-guia e grades que podem ser aplicadas a todas as páginas do documento.

### PAL

Um filtro de cor de vídeo comumente utilizado para definir a gama de cores suportada pelos monitores de televisão na Europa e na Ásia.

### paleta de cores

Conjunto de cores sólidas entre as quais é possível selecionar cores para preenchimentos e contornos.

**perfil de cores**

Uma descrição das capacidades e características de manipulação de cores de um dispositivo.

**perspectiva de dois pontos**

Um efeito criado pelo aumento ou diminuição do comprimento de dois lados de um objeto para criar a impressão de que o objeto está distanciando-se em duas direções.

**perspectiva de um ponto**

Um efeito criado quando se aumenta ou diminui o comprimento de um lado de um objeto para criar a impressão de que vai diminuindo em uma direção.

**pixel**

Um ponto colorido que consiste na menor parte de um bitmap.

Consulte também resolução.

**PNG (Portable Network Graphics)**

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para exibição on-line. Esse formato importa gráficos coloridos de 24 bits.

**ponta**

Um dispositivo de caneta, utilizado junto com uma mesa digitalizadora, que permite desenhar pinceladas. Uma ponta sensível à pressão permite variar as pinceladas com alterações sutis na pressão.

**ponto**

Uma unidade de medida utilizada principalmente em tipografia para definir tamanhos de tipos. Há aproximadamente 72 pontos em uma polegada e 12 pontos em uma paica.

**ponto branco**

A medição de branco em um monitor colorido que influencia a exibição dos destaques e do contraste.

Na correção da imagem, o ponto branco determina o valor do brilho que é considerado branco em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir o ponto branco para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, em um histograma de uma imagem com os valores de brilho em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto branco como 250, todos os pixels com um valor superior a 250 serão convertidos em branco.

**ponto de ancoragem**

O ponto que permanece estacionário quando se estica, escala, espelha ou inclina um objeto. Os pontos de ancoragem correspondem às oito alças exibidas quando um objeto é selecionado e também ao centro de uma caixa de seleção marcada com um X.

**ponto de ativação**

A área de um objeto na qual é possível clicar-se para ir ao endereço especificado por um URL.

**ponto de ativação**

O processo de adicionar dados a objetos ou grupos de objetos para que reajam a eventos, como apontar ou clicar. Por exemplo, você pode atribuir um URL a um objeto, tornando-o um hyperlink para um site da Web externo.

**ponto de fuga**

Um marcador que aparece ao se selecionar uma extrusão ou um objeto ao qual tenha sido acrescentada perspectiva. Com uma extrusão, o marcador de ponto de fuga indica a profundidade (extrusão paralela) ou o ponto no qual as superfícies extrudadas se encontrariam se fossem estendidas (extrusão de perspectiva). Em ambos os casos, o ponto de fuga é indicado por um X.

**ponto médio**

O ponto médio de uma linha bézier que divide-a em duas partes de comprimentos iguais.

**ponto preto**

Um valor de brilho que é considerado preto em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir um ponto preto para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, no histograma de uma imagem, com uma escala de brilho de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto preto no 5, todos os pixels com um valor superior a 5 serão convertidos em preto.

**pontos de controle (Corel PHOTO-PAINT)**

Os pontos que se estendem de um nó até uma curva que está sendo editada com a ferramenta Forma. Os pontos de controle determinam o ângulo em que a curva passa pelo nó.

**preenchimento**

Uma cor, bitmap, gradiente ou padrão aplicado a uma área de uma imagem.

**preenchimento de bitmap**

Um preenchimento criado a partir de qualquer bitmap.

**preenchimento de malha**

Um tipo de preenchimento que permite adicionar retalhos de cores ao interior de um objeto selecionado.

**preenchimento de textura**

Preenchimento gerado através de fractais que, por padrão, preenche um objeto ou a área de uma imagem com uma única imagem, em vez de uma série de imagens repetidas.

**preenchimento gradiente**

Uma progressão suave de duas ou mais cores aplicadas a uma área de imagem seguindo um caminho linear, radial, cônico ou quadrado. Preenchimentos gradientes de duas cores têm uma progressão direta de uma cor para outra, enquanto os preenchimentos personalizados podem ter uma progressão de muitas cores.

**preenchimento PostScript**

Um tipo de preenchimento de textura desenvolvido na linguagem PostScript.

**preenchimento uniforme**

Um tipo de preenchimento utilizado para aplicar uma cor sólida a uma imagem.

Consulte também preenchimento.

**preenchimentos de padrão**

Um preenchimento que consiste em uma série de objetos ou imagens vetoriais repetitivos.

**profundidade da cor**

O número máximo de cores que uma imagem pode conter. A profundidade da cor é determinada pela profundidade de bits de uma imagem e do monitor que a exibe. Por exemplo, uma imagem de 8 bits pode conter até 256, enquanto que uma imagem de 24 bits pode conter até cerca de 16 milhões de cores. Uma imagem GIF é um exemplo de uma imagem de 8 bits; uma imagem JPEG é um exemplo de uma imagem de 24 bits.

**profundidade de bits**

O número de bits binários que definem o tom ou a cor de cada pixel em um bitmap. Por exemplo, um pixel em uma imagem em preto-e-branco tem uma profundidade de 1 bit, porque só pode ser preto ou branco. O número de valores de cor que uma determinada

profundidade de bits pode produzir é igual a 2 elevado à potência da profundidade de bits. Por exemplo, uma profundidade de bits igual a 1 pode produzir dois valores de cor ($2^1=2$) e uma profundidade de bits igual a 2 pode produzir 4 valores de cor ($2^2 = 4$).

A profundidade de bits varia entre 1 e 64 bits por pixel (bpp) e determina a profundidade da cor de uma imagem.

### progressivo

Em imagens JPEG, um método para fazer com que a imagem inteira apareça na tela, em uma resolução baixa e em blocos. À medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem aumenta progressivamente.

### proporção

A proporção entre a largura e a altura de uma imagem (expressa matematicamente como x:y). Por exemplo, a proporção de uma imagem de 640 x 480 pixels é 4:3.

## Q

### QuickCorrect™

Um recurso que exibe automaticamente a forma por extenso de abreviações ou a forma correta para erros, durante a digitação. Usa-se a Correção rápida para colocar palavras em maiúsculas ou corrigir erros comuns de ortografia e digitação automaticamente, por exemplo, esse recurso pode substituir "IR" por "imposto de renda" e "qeu" por "que".

## R

### raio

Quando aplicado a órbitas, define a distância entre o centro da pincelada e as pontas que viajam em torno do centro da pincelada quando se pinta com órbitas. Um valor maior aumenta o tamanho da pincelada.

Quando aplicado ao filtro de Poeira e risco, define o número de pixels, ao redor da área danificada, utilizados para aplicar o filtro.

### reamostrar

Alterar as dimensões e a resolução de um bitmap. O aumento da resolução aumenta o tamanho da imagem, enquanto a redução da resolução diminui o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução fixa permite manter a resolução da imagem por meio da adição ou subtração de pixels e variando o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução variável mantém o número de pixels inalterado e

altera o tamanho da imagem, resultando em uma resolução menor ou maior do que aquela da imagem original.

**reconhecimento de forma**

A capacidade de reconhecer e converter formas desenhadas à mão em formas perfeitas. Para aproveitar bem o reconhecimento de forma, você deve usar a ferramenta Desenho inteligente. Por exemplo, você pode desenhar quatro pinceladas para esboçar um retângulo e o aplicativo converterá as linhas desenhadas à mão em um retângulo perfeito.

**régua**

Uma barra horizontal ou vertical, marcada em unidades, utilizada para determinar o tamanho e a posição de objetos. Por padrão, as réguas são exibidas do lado esquerdo e ao longo do topo da janela do aplicativo, mas podem ser ocultadas ou movidas.

**renderizar**

Capturar uma imagem bidimensional a partir de um modelo tridimensional.

**representação de texto**

Um método de representação de texto que utiliza palavras sem significado ou uma série de linhas retas.

**resolução**

A quantidade de detalhes que um arquivo de imagem contém, ou que um dispositivo de entrada, saída ou exibição é capaz de produzir. A resolução é medida em dpi (pontos por polegada) ou ppi (pixels por polegada). Resoluções baixas podem resultar em uma aparência granulada, enquanto resoluções elevadas podem produzir imagens de qualidade maior, mas resultam em arquivos com tamanho maior.

**resolução de imagem**

O número de pixels por polegada, em um bitmap, medido em ppi (pixels por polegada) ou dpi (pontos por polegada). Resoluções baixas podem dar ao bitmap uma aparência granulada e resoluções elevadas produzem imagens mais suaves, mas resultam em arquivos maiores.

**resolução de saída**

O número de pontos por polegada (dpi) que um dispositivo de saída, como uma fotocompositora ou impressora a laser, produz.

### restrição

Em impressão comercial, uma forma de cobertura criada pela extensão do objeto de fundo para o objeto de primeiro plano.

### RGB

Modo de cor no qual as três cores de luz (vermelho, verde e azul) são combinadas com diferentes intensidades para produzir todas as outras cores. Um valor entre 0 e 255 é atribuído a cada canal de vermelho, verde e azul. Monitores, digitalizadores e o olho humano utilizam RGB para produzir ou detectar cores.

### rich text

O formato RTF (Rich Text Format) suporta formatação de texto, como negrito, itálico e sublinhado, assim como diferentes tipos e tamanhos de fonte e texto colorido. Os documentos em RTF podem também incluir opções de formatação de página, como margens personalizadas, espaçamento entre linhas e largura da tabulação.

### ruído

Na edição de bitmaps, pixels aleatórios na superfície do bitmap que lembram a estática em uma tela de televisão.

## S

### sangramento

A parte da imagem impressa que se estende além da borda da página. O sangramento garante que a imagem final ficará certa na borda do papel após a encadernação e aparagem.

### saturação

A pureza ou vivacidade de uma cor, expressa como ausência de branco. Uma cor com 100% de saturação não contém branco. Uma cor com 0% de saturação é um tom de cinza.

### script CGI

Um aplicativo externo executado por um servidor HTTP em resposta a uma ação executada em um navegador da Web como, por exemplo, clicar em um link, uma imagem ou em outro elemento interativo de uma página da Web.

### segmento

A linha ou curva entre dois nós de um objeto curvo.

**segmento (caminho)**

A seção de um caminho localizada entre dois nós consecutivos. Um caminho é uma série de segmentos.

**seleção**

Uma área de uma imagem, também chamada de área editável, que não está protegida por uma máscara e que, portanto, está disponível para edição. A seleção pode ser modificada por ferramentas de pintura e edição, efeitos especiais e comandos de imagem.

**seleção múltipla**

Selecionar vários objetos, com o uso da ferramenta Seleção, ou vários nós, com o uso da ferramenta Forma.

**selecionar com marca**

Para selecionar objetos ou nós através do arraste das ferramentas Seleção ou Forma na diagonal e envolvendo-os em uma caixa de marca de seleção.

**selecionar com marca à mão livre**

Selecionar com marcas objetos ou nós enquanto arrasta a ferramenta Forma, e controlar a forma do delimitador da caixa de marca, como se estivesse desenhando uma linha à mão livre.

Consulte também selecionar com marca.

**sem perda**

Um tipo de compactação de arquivo que mantém a qualidade de uma imagem que foi compactada e descompactada.

**sensibilidade da faixa**

Uma opção de modo de cor de paleta que permite especificar uma cor de foco para a conversão de paleta. Você pode ajustar a cor e especificar sua importância para orientar a conversão.

**separação**

Um termo de impressão que se refere a uma área onde as cores subjacentes são removidas para que somente as cores superiores sejam impressas. Por exemplo, se você imprimir um círculo pequeno sobre um círculo grande, a área sob o círculo pequeno não será impressa. Isso garante que a cor usada no círculo pequeno se mantenha íntegra em vez de se sobrepor à cor usada no círculo grande e se misturar a ela.

### separação de cor

Em impressão comercial, o processo de divisão de cores em uma imagem composta para produzir várias imagens em tons de cinza separadas, uma para cada cor primária da imagem original. No caso de uma imagem CMYK, quatro separações (uma para ciano, uma para magenta, uma para amarelo e uma para preto) devem ser feitas.

### símbolo

Um objeto ou grupo de objetos reutilizável. Um símbolo é definido uma vez e pode ser referido muitas vezes em um desenho.

Um objeto ou grupo de objetos reutilizável. Um símbolo é definido uma vez e pode ser referido muitas vezes em uma imagem.

### simulação

Um processo utilizado para simular um número maior de cores quando apenas um número limitado de cores está disponível.

### sinal diacrítico

Um acento acima, abaixo ou através de um caractere escrito como, por exemplo, o acento agudo (é) e a cedilha (ç).

### sobreposição

Uma folha transparente e avermelhada que pode ser sobreposta às áreas protegidas de uma imagem. A sobreposição de máscara torna fácil distinguir as regiões editáveis das regiões mascaradas (protegidas) de uma imagem. Quando a sobreposição está aplicada, as áreas mascaradas são exibidas em graus variáveis de vermelho (conforme sua transparência). Quanto maior a saturação do tingimento vermelho, maior o grau de proteção.

Consulte também área editável e área protegida.

### sobrescrito

Os caracteres de texto posicionados acima da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

### soldar

Combinar dois objetos em um único objeto de curva com um único contorno. Solda-se um objeto de origem a um objeto de destino para se criar um novo objeto que assume os atributos de preenchimento e contorno do objeto de destino.

**sombreamento**

Efeito de sombra tridimensional que dá aos objetos uma aparência realista.

**suavização de serrilhado**

Um método de suavização das bordas curvas e diagonais das imagens. Os pixels intermediários ao longo das bordas são preenchidos para suavizar a transição entre as bordas e a área em torno delas.

**subcaminhos (Corel PHOTO-PAINT)**

Um segmento que não está unido ao caminho principal.

**subcaminhos (CorelDRAW)**

Caminhos que são parte de um objeto.

**subexposição**

Luz insuficiente em uma imagem.

Consulte também exposição.

**subscrito**

Os caracteres de texto posicionados abaixo da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

**superdeslocamento**

A movimentação de um objeto em grandes incrementos pressionando Shift e uma tecla de seta. O valor do superdeslocamento é multiplicado pelo valor do deslocamento para se obter a distância pela qual o objeto é movido.

Consulte também deslocamento e microdeslocamento.

**superexposição**

Luz excessiva em uma imagem que dá a ela uma aparência desbotada.

Consulte também exposição.

**suplemento**

Um módulo separado que amplia a funcionalidade de um aplicativo.

## T

### tabela de aceleradores

Arquivo que contém uma lista de teclas de atalho. Diferentes tabelas ficam ativas, dependendo da tarefa em execução.

### tabulações com pontilhados

Uma fileira de caracteres colocados entre objetos de texto para ajudar o leitor a seguir uma linha ao longo do espaço em branco. As tabulações com pontilhados normalmente são utilizadas no lugar das paradas de tabulação, principalmente antes de texto alinhado pela direita, como em uma lista ou índice.

### tamanho

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto, alterando uma das dimensões. Por exemplo, um retângulo com 1 cm de altura e 2 cm de largura pode ser dimensionado por meio da alteração do valor da altura para 1,5 cm. Uma largura de 3 cm será o resultado automático do novo valor da altura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

### tangente

Uma linha reta que toca uma curva ou uma elipse em um ponto, mas não cruza a curva ou a elipse naquele ponto.

### teclas de seta

Teclas de direção que movem ou "deslocam" os objetos selecionados em pequenos incrementos. Você pode também utilizar as teclas de seta para posicionar o cursor ao digitar ou editar texto na tela ou em uma caixa de diálogo.

### tela de abertura

A tela que aparece quando o CorelDRAW é iniciado. Ela monitora o andamento do processo de inicialização e fornece informações sobre copyright e registro.

### temperatura

Uma forma de descrever a luz em graus Kelvin — valores baixos correspondem a condições de iluminação fraca que provocam uma tonalidade alaranjada, como luz de velas ou de lâmpadas incandescentes. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol, que cria um matiz azulado.

**texto artístico**

Um tipo de texto criado com a ferramenta Texto. Utilize o texto artístico para adicionar linhas curtas de texto como, por exemplo, títulos, ou para aplicar efeitos gráficos, como o ajuste do texto a um caminho, criar extrusões e misturas, e criar todos os outros efeitos especiais. Um objeto de texto artístico pode conter até 32.000 caracteres.

**texto de parágrafo**

Um tipo de texto que permite aplicar opções de formatação e editar diretamente grandes blocos de texto.

**tingimento**

Na edição de fotos, um tingimento freqüentemente se refere a uma cor semitransparente aplicada a uma imagem. Também denominada tonalidade de cor.

Em impressão, o tingimento é um tom mais claro de uma cor criada com telas de meio-tom — por exemplo, uma cor exata.

Consulte também meio-tom.

**tolerância de cor**

O valor que determina a faixa de cores ou a sensibilidade da ferramenta Máscara de laço, da ferramenta Máscara de varinha mágica e da ferramenta Preenchimento. A tolerância também é utilizada na caixa de diálogo Máscara de cor para determinar que pixels são protegidos ao se criar uma máscara de cor. Um pixel é incluído na gama de cores especificada quando o seu valor em tons de cinza situa-se dentro da tolerância definida.

**tom**

As variações de uma cor ou da faixa de cinzas entre preto e branco.

**tom duplo**

Uma imagem no modo de cor de tom duplo é simplesmente uma imagem de 8 bits em tons de cinza que foi aprimorada com até quatro cores adicionais.

**tonalidade da cor**

Uma tonalidade de cor que freqüentemente ocorre em fotos como resultado das condições de iluminação ou outros fatores. Por exemplo, uma foto capturada em um ambiente fechado com iluminação incandescente turva pode resultar em um matiz da cor amarela; tirar uma foto ao ar livre sob a luz forte do sol pode resultar em um matiz da cor azul.

### tons de cinza

Um modo de cor que exibe imagens utilizando 256 tons de cinza. Cada cor é definida como um valor entre 0 e 255, onde 0 é o mais escuro (preto) e 255 é o mais claro (branco). As imagens em tons de cinza, especialmente fotografias, costumam ser chamadas de "preto-e-branco".

### transparência

A qualidade de um objeto que facilita ver através dele. A configuração de níveis baixos de transparência causa níveis mais altos de opacidade e menor visibilidade dos itens ou da imagem subjacentes.

Consulte também opacidade.

### true color

Um termo que se refere à cor RGB digital composta por 24 bits ou 16,7 milhões de cores.

### TWAIN

Através da utilização do driver TWAIN, fornecido pelo fabricante do hardware de captura de imagem, os aplicativos gráficos da Corel podem obter imagens diretamente de uma câmera digital ou de um digitalizador.

## U

### Unicode

Uma codificação de caracteres padrão que define conjuntos de caracteres para todos os idiomas escritos do mundo usando um código de 16 bits e mais de 65.000 caracteres. O Unicode permite lidar eficazmente com texto independentemente do idioma do texto, do sistema operacional ou do aplicativo usado.

### URL (Uniform Resource Locator)

URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) é um endereço exclusivo que define onde uma página da Web se localiza na Internet.

## V

### valor de cor

Um conjunto de números que define uma cor em um modo de cor. No modo de cor RGB, por exemplo, os valores de cor de 255 para vermelho (R) e zero para verde (G) e azul (B) resultam na cor vermelha.

### vincular

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Um objeto vinculado permanece ligado ao seu arquivo de origem. Se quiser alterar um objeto vinculado a um arquivo, você terá de modificar o arquivo de origem.

## W

### Windows Image Acquisition (WIA)

Uma interface e um driver padrão, criados pela Microsoft, para o carregamento de imagens de dispositivos periféricos, como digitalizadores e câmeras digitais.

## Z

### ZIP

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido.

### zona de ativação

A distância da margem direita na qual a hifenização tem início.

### zoom

Reduzir ou aumentar a exibição de um desenho. Você pode aplicar mais zoom para ver detalhes ou menos zoom para ter uma visão mais ampla.



# CorelDRAW® X4
## INDEX



## A

## B



## C

## D

## E

## F

## G



## I

## J



## K



## L

## M

## N



## O

## P



Corel
# PHOTO-PAINT® X4
# INDEX



## B



## C

F

## G

## H



## I

## N



## O

## P

## R



## S

## T



## U



## V

## W

Guiado usuário da suíte de aplicativos gráficos CorelDRAW® X4
Protegido pelas patentes norte-americanas 5652880; 5347620; 5767860; 6195100; 6385336; 6552725; 6657739; 6731309; 6825859; 6633305. Patentes pendentes.
Especificações de produto, política de preços, embalagens, assistência técnica e informações ("especificações"): apenas na versão de varejo em inglês. As especificações de todas as demais versões (inclusive em outras línguas) podem variar.

009107